كشف حيل وأسرار

الألعاب السحرية

ألغاز ذكية.. حيل خفية

ألعاب مسلية

إعداد

إبراهيم مرزوق



مرزوق، إبراهيم
كشف حيل وأسرار الألعاب السحرية، ألغاز ذكية - حيل خفية - ألعاب
مسلية/ إعداد: إبراهيم مرزوق.
ط1 - القاهرة، مكتبة ابن سينا للنشر والتوزيع، 2011
80ص، 24 سم.
تدمك 6 988 271 977 978
1- الألغاز 2- السحر
أ- العنوان 793.735

رقم الإيداع: 2011/1665
الترقيم الدولي: 6-988-271-977-978

تصميم الغلاف والإخراج الداخلي: إبراهيم محمد إبراهيم

تطلب جميع مطبوعاتنا من وكيلنا الوحيد بالمملكة العربية السعودية
مكتبة الساعي للنشر والتوزيع
ص.ب 50649 الرياض 11533 - هاتف 4353768 - 4351966 - 4359066
فاكس 4355945 جوال 0550671967
جدة: هاتف/ فاكس 6294367 جوال 0550671976
E-mail: alsaay99@hotmail.com

مطابع العبور الحديثة - القاهرة
تليفون: 46651013 فاكس: 46651599

للنشر والتوزيع والتصدير

نافذتك على الفكر العربي والعالمي من خلال ما تقدمه لك من روائع الفكر العالمي والكتب العلمية والأدبية والطبية ونوادر التراث واللغات الحية. شعارنا: قدم الجديد.
وبسعر أرخص

يشرف عليها ويديرها
مهندس
مصطفى عاشور

75 شارع محمد فريد - النزهة - مصر الجديدة - القاهرة
تليفون: 26379863 - 26359372 فاكس 26380183
Web site: www.ibnsina-eg.com

المقدمة

الألعاب السحرية من الألعاب التى تجذب انتباه الكثير منا - كبارا وصغارا - .. فيسعد دائمًا كل من يشاهدها وينبهر مع كل لعبة يقوم بها الساحر.. لذلك فهى تضفى جوًا من البهجة والمرح، وتكون مناسبة جدًا للحفلات والمناسبات الخاصة.. ولكن لا تنجرف عقولنا وراء الساحر الذى يؤدى هذه الألعاب ويحاول أن يخدعنا ونقتنع أنه ذو قدرات خارقة .

ولذلك فقد فكَّرنا - عزيزى القارئ - أن نكشف لك عن حقيقة هذه الألعاب.. فهى ألعاب قائمة على خفة الحركة وتحتاج إلى مهارات وقدرات خاصة.. ولكل لعبة سر يعتمد عليه اللاعب فى تنفيذها أمام الجمهور.. وهذه الألعاب تحتاج إلى إعداد خاص قبل تنفيذها.. وهذا الإعداد هو الذى سيكون السبب فى نجاحها.. فدائمًا يقوم المؤدي بتنفيذ جزء من اللعبة مسبقًا.. ثم يكمل باقى اللعبة أمام الحضور فيندهش الجميع عندما يقوم بإخفاء أى شىء فى يده.. فلابد أن نتأكد أنه يضعه فى موضع قريب منه دون أن يلاحظ الجميع .. وهكذا عندما يقوم بإظهار شيء يكون هذا الشىء معدًا ومجهزًا فى مكان قريب له وأحيانًا يكون داخل ملابسه.

من أجل كل هذا حاولنا - عزيزى القارئ - أن نقدم لك كتابنا هذا الذى يحمل مجموعة من هذه الألعاب..

فتجد ألعاب العملات المعدنية وألعاب الحبل وألعاب الكرة وبعض الألعاب الورقية وأعواد الثقاب وغيرها.. وسوف نكشف لك عن الأسرار والحيل التى تعتمد عليها هذه الألعاب فى مقدمة قصيرة نتحدث فيها عن اللعبة أولًا ثم نوضح لك الأدوات التى تحتاج إليها فى تنفيذها ثم نشرح لك طريقة تنفيذ اللعبة فى خطوات بسيطة وسهلة مقترنة بصورة توضيحية لكى تزيد من وضوح خطوات التنفيذ.

وبذلك يمكنك عزيزي القارئ أن تتدرب على تنفيذ ما يعجبك منها.. وأيضًا تستطيع أن تنمى قدراتك حتى تكتسب بعض المهارات التى تساعدك فى تنفيذ هذه الألعاب بنجاح لتقدمها كمادة ترفيهية تجذب انتباه كل من حولك فى الحفلات وخاصة مع أصدقائك المقربين، ونتمنى أن يقدم كتابنا هذا الفائدة المرجوة منه.. والله الموفق..

المؤلف



اللعبة رقم 1

فى هذه اللعبة تقوم بإقناع أصدقائك بأنك تستطيع أن تسكب كمية من الملح فى قبضة يدك اليمنى.. ثم تفرد يدك أمامهم فتجد أن الملح قد اختفى من يدك ولا يوجد بها شيء .. وهى لعبة تبهر كل الحضور لأنهم سوف يشاهدون الملح أثناء سكبه فى يدك وسوف تحتاج فى تنفيذ اللعبة إلى إصبع إبهام زائف وكمية قليلة من الملح.



طريقة تنفيذ اللعبة

- ابدأ اللعبة بارتداء إصبع الإبهام الزائف فى اليد اليمنى.
- اثن إصبع الإبهام الأيمن داخل قبضة يدك اليمنى.. ثم اخلع الإصبع الزائف دون أن يلاحظ أحد من الحضور.
- اسكب كمية قليلة من الملح داخل قبضة يدك اليمنى مستخدمًا يدك اليسرى على أن تسكب الملح داخل الإصبع الزائف.. ثم البس الإصبع وافرد يدك فلا يجد الحضور بها أى أثر للملح الذى سبق وسكبته بداخلها.
- السرعة مهمة فى نجاح هذه اللعبة.. لذلك يمكنك أن تتدرب عليها كثيرًا قبل تنفيذها أمام الجمهور.. لتحصل على نتيجة ناجحة تدهشهم ويتساءلون أين ذهب الملح الذى شاهدوه بأنفسهم ينسكب داخل يدك!!

اللعبة رقم 2

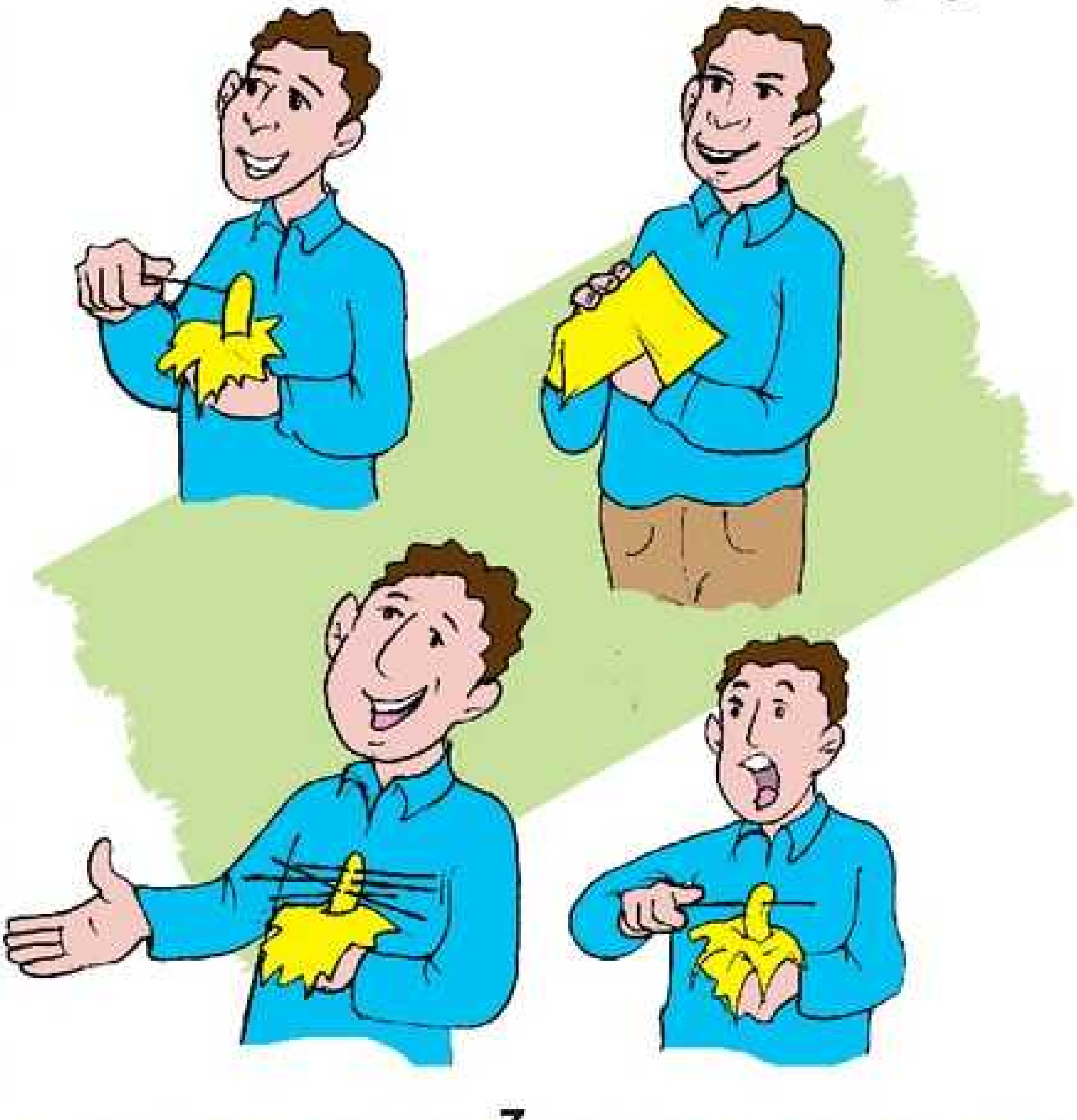
فى هذه اللعبة نقوم بإدخال عدد من الأعواد الخشبية الرفيعة الخاصة بالمطبخ داخل إصبع الإبهام دون ألم وبأى عدد دون أن يحدث أى تغيير فى الإصبع.. وسوف نحتاج إلى ثمرة بطاطس كبيرة وعدد من الأعواد، وورق مناديل ملون وسكين.

خطوات تنفيذ اللعبة

- ابدأ بتجهيز وتقطيع قطعة من ثمرة البطاطس بشكل أسطوانى، أى شكل قريب من شكل وحجم إصبع الإبهام.. ثم اعرض يديك الاثنتين على الحضور ليتأكد الجميع أن يديك فارغتان.
- أمسك بقطعة من ورق المناديل الملون من إحدى زواياها على أن تكون قطعة البطاطس التى تمثل شكل إصبع الإبهام خلفها كما هو مبين فى الصورة.



- أمسك بقطعة البطاطس بيدك اليسرى.. ثم ألق قطعة ورق المناديل فوق إصبعك بحيث لا يظهر للحضور.. والآن قطعة البطاطس تصبح بديلًا لإصبعك.
- أعلن عن قدرتك الخارقة وأنك تستطيع أن تدخل عددًا من الأعواد الخشبية داخل إصبع الإبهام.. ثم ابدأ بغرس العصا الأولى بكل شجاعة فى إصبعك.. على أن تخترق العصا الورق.. ثم تخرج من الجانب الآخر.. وهكذا استمر فى غرس مجموعة الأعواد.. ثم انزع ورق المناديل على أن تكون قطعة البطاطس داخله.. ثم أظهر إصبعك لكل الحضور ليتأكدوا أن إصبعك سليم ولم يصبه أى أذى!



اللعبة رقم 3

في هذه اللعبة نقوم بإخراج صندوق علبة ثقاب من الخيط الممدود بداخله رغم أننا نستعين بشخص أو شخصين لكي يمسكوا طرفي الخيط.. وسوف نحتاج إلى علبة ثقاب وخيط ومنديل حرير أحمر ومعجون لصق لا يجف سريعًا وقاطع (cutter) .

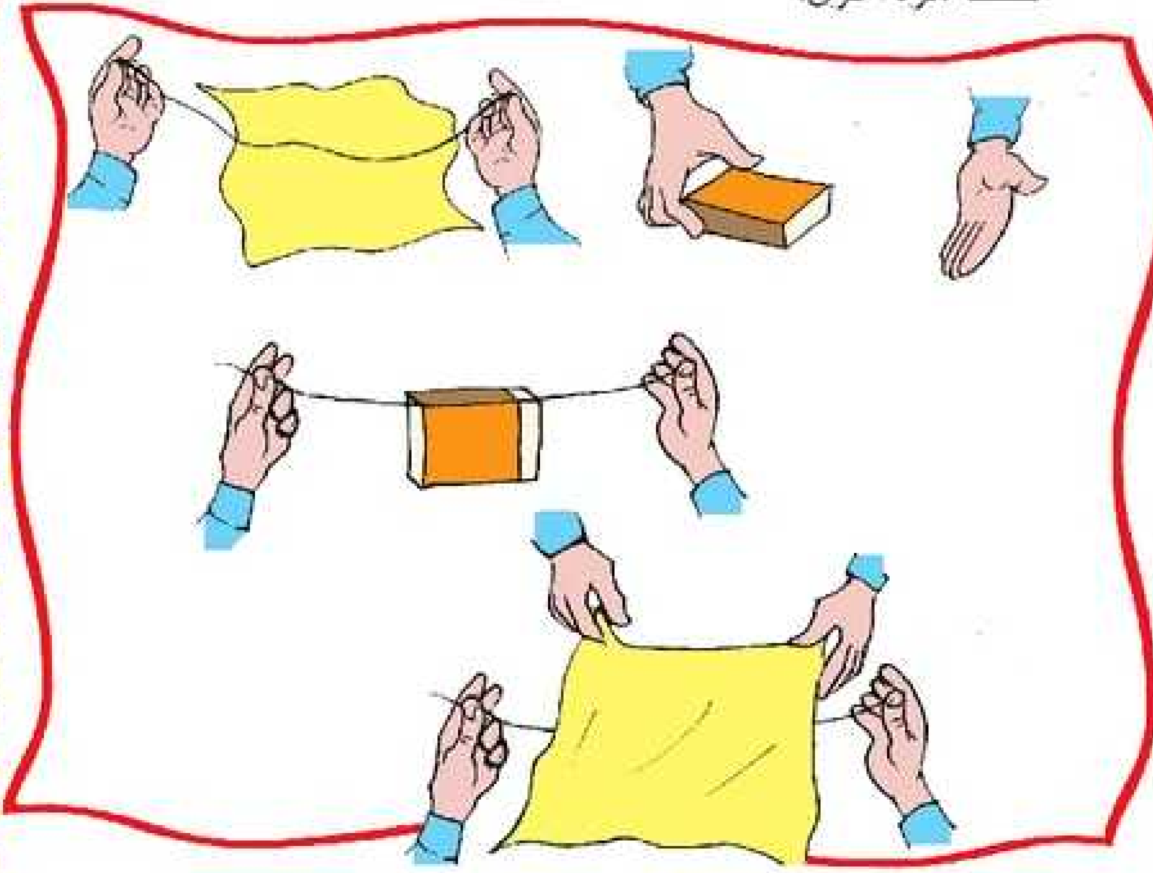
خطوات تنفيذ اللعبة

- ابدأ بتجهيز صندوق علبة الثقاب الذى سوف تستخدمه، وذلك بإخراج الدرج من العلبة .. ثم استخدم سن القاطع فى أن تفك الجانب الملتصق من الصندوق.. ثم ألصقه مرة أخرى مستخدمًا المعجون اللاصق الذى لا يجف سريعًا ويظل طريًا لمدة بسيطة.. ثم أعد الدرج مرة ثانية إلى الصندوق لتصبح العلبة كاملة.



- أحضر علبة الثقاب واعرضها على كل الحضور ليتأكدوا أنها علبة عادية لا يميزها أي شيء.

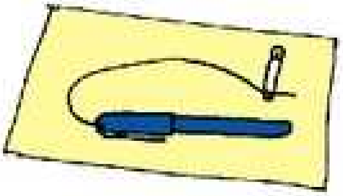
- استدع اثنين من الحضور ثم انزع درج علبة الثقاب، ثم مرر قطعة الخيط داخل الصندوق.. واطلب من كل شخص أن يمسك بطرف من طرفى الخيط ثم قم بتغطية الصندوق بالمنديل لكى لا يظهر للحضور ما تفعله أسفله.. ثم ابدأ فى تحريك يديك عدة حركات وتكلم ببعض العبارات غير المفهومة.. ثم أدخل يدك تحت المنديل وفك اللاصق وأخرج الصندوق من الخيط ثم ألصقه مرة أخرى.



- أخرج يدك من تحت المنديل لتخرج بالصندوق سليمًا وملصوقًا كما سبق وشاهده كل الحضور ليزيد تعجبهم ويتساءلون كيف استطعت أن تخرج الصندوق بالرغم من الخيط الممدود فى وسطه دون أن تقطعه..

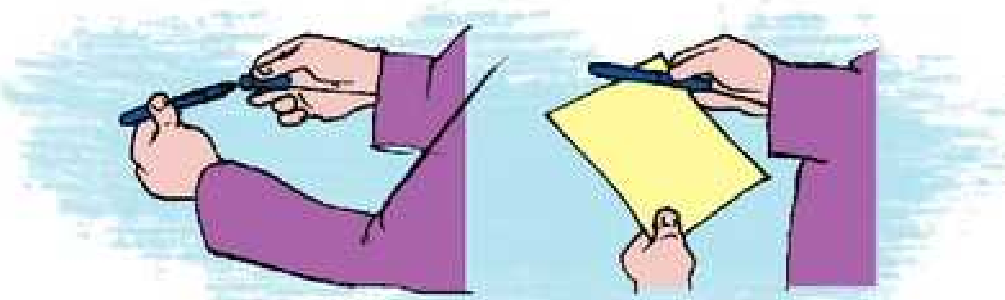
اللعبة رقم 4

فى هذه اللعبة نقوم بإخفاء قلم تمامًا بعد أن تعرضه على كل الحضور.. ثم نقوم بلفه فى ورقة ونقطع هذه الورقة وننشرها فى الهواء فتتطاير أجزاء الورق الصغيرة دون أن يظهر القلم ولا يصبح له وجود. وهذه اللعبة تعتمد على طريقة ومكان اختفاء القلم.. ولذلك سوف نحتاج إلى قلم فلوماستر له غطاء وقطعة أستك سوداء طولها حوالى 30 سم ودبوس ملابس وورق مستطيل بحيث يكون عرضه أقل من طول القلم المستخدم.



خطوات تنفيذ اللعبة:

- ابدأ بتجهيز لعبتك وذلك بربط طرف قطعة الأستك جيدًا فى غطاء القلم من الطرف المجاور للجانب المغلق من الغطاء.. ثم اربط الطرف الآخر بقطعة الأستك فى دبوس الملابس كما هو مبين فى الصورة.



- ثبِّت دبوس الملابس فى كُم قميصك بيدك اليمنى على مسافة كافية بحيث لا يظهر القلم إلا إذا جذبته للأمام فيزيد طول قطعة الأستك ويظهر القلم.
- أعرض على كل الحضور يديك الاثنتين ليتأكد الجميع أنهما فارغتان.

- ضع يديك على المنضدة وكأنك سوف تتناول القلم من عليها ثم اجذب القلم فيظهر فى يدك اليمنى.. ثم انزعه من الغطاء بيدك اليسرى لتعرضه على الحضور لأنك لا تستطيع أن تعرضه بالغطاء.. ويجب أن تراعى أن تقف في مواجهة الحضور لكى لا يرى أحد قطعة الأستك الخارجية من يديك.



- أحضر قطعة ورق مستطيلة.. ثم ابدأ فى لفها حول القلم من إحدى زواياه إلى أن يختفى القلم تمامًا.. ثم أمسك الورقة بين إصبع إبهام اليد اليمنى والإصبعين السبابة والأوسط .. ثم حاول أن تشد الورقة للأمام وتترك القلم سريعًا فيدخل داخل يدك أسفل كُم القميص، لأن الأستك سوف يعود بطوله الطبيعى وتصبح الورقة فارغة.

- قم بتقطيع الورقة إلى أجزاء صغيرة دون أن تظهر أى صعوبة أثناء تقطيعها.. ثم انثر الأجزاء التى مزقتها فى الهواء.. فيندهش الحضور ويتساءلون إلى أين ذهب القلم.

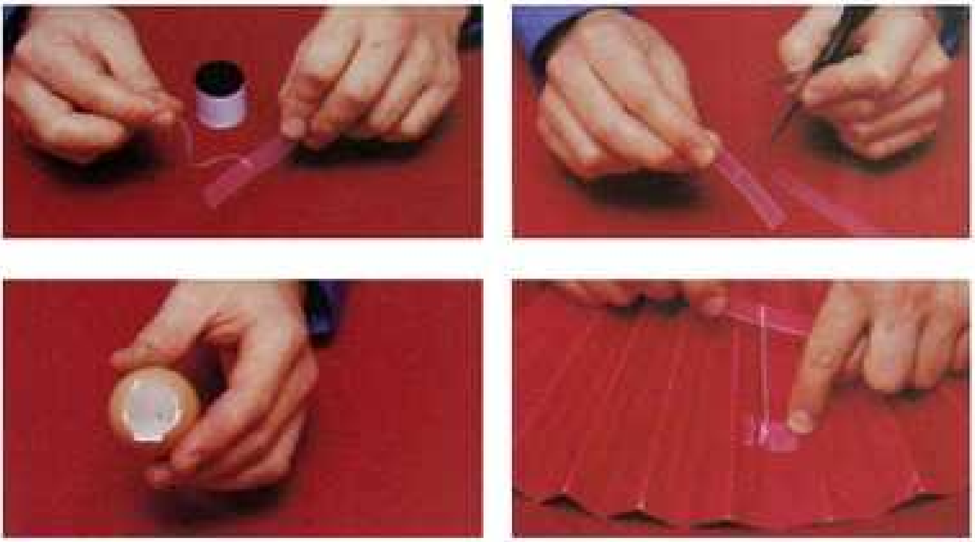


اللعبة رقم 5

فى هذه اللعبة نقوم بإقناع الحضور أننا نستطيع تبليل ثلاث قطع مستطيلة من أفرخ ورق الزينة ونصنع منها كرة صغيرة.. ثم نستخدم مروحة يد فيجف الورق سريعًا وتجعله أيضًا قطعًا صغيرة تتناثر حولنا. ولكى نقوم بتنفيذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلى مروحة يد وبيضة ومقص وخيط وورق زينة ملون وقطعة من بلاستيك قوى بعض الشىء وصندوق كرتونى صغير وسيلوتيب وكوب به ماء.

خطوات تنفيذ اللعبة

- قم بتجهيز لعبتك وذلك بقطع قطعة مستطيلة من البلاستيك طولها 10 سم وعرضها 1 سم.. ثم قم بعمل ثقب صغير فى منتصفها باستخدام المقص.. ثم قم بربط قطعة خيط صغيرة بها ويكون طولها 5 سم.. ثم قم بفرد المروحة ولصق قطعة بلاستيك فى أحد وجهيها باستخدام السيلوتيب.
- فرِّغ البيضة بحيث تقوم بعمل ثقب فى طرفها.. ثم انزع ما بداخلها واغسلها واتركها لتجف.. وتعامل مع قشرة البيضة بحرص حتى لا تتكسر.



- قم بتقطيع كمية من ورق الزينة على شكل مربعات صغيرة طول ضلع كل منها 1 سم.. ثم قم بوضعها داخل قشر البيضة ثم قم بثنى قطعة البلاستيك الملصوقة فى المروحة.. ثم ادفعها وهى مثنية داخل البيضة فتنفرد ولا تستطيع الخروج .. وبذلك نكون قد ثبتنا قشرة البيضة فى المروحة.

- أحضر الصندوق الصغير ثم قم بقطع قطعتين من حافتى الصندوق المتقابلتين على شكل حرف (V) بحيث تقوم بوضع المروحة مفتوحة فتدخل داخل الفراغين وتظل مفتوحة.

- ابدأ لعبتك وذلك بوضع الصندوق الذي به المروحة على المنضدة على أن يكون الوجه الفارغ للمروحة فى مواجهة الحضور.. والوجه الملصوق به قشرة البيضة فى الوجه الآخر.. ثم ضع بجوار الصندوق كوب ماء.. ثم ضع قطعة ورق الزينة التى سوف تستخدمها فى الصندوق خلف المروحة..





- أمسك قطعة ورق الزينة أمام الحضور واعرضها جيدًا أمامهم.. ثم قم بوضعها داخل كوب الماء لتبللها .. ثم أمسكها بين يديك واصنع منها كرة صغيرة ثم اعرضها أمام الحضور ثم ضعها فى الصندوق دون أن يلاحظ الجميع، ثم اجذب المروحة بيدك اليمنى وكأنك سوف تستخدمها ثم انزع قشرة البيضة واضغط عليها فتنكسر فى يدك اليسرى على أن تكون يدك اليسرى الممسكة للبيضة خلف المروحة.. ثم قم بتحريك المروحة، وفى الوقت نفسه قم برمى القطعة الصغيرة التى كانت داخل قشرة البيضة لأعلى فتتساقط أمامك وكأنك قمت بتحويل الكرة المبللة إلى قطع صغيرة من الورق الملون الذى يتناثر حولك بشكل جميل.

اللعبة رقم 6

فى هذه اللعبة يمكنك أن تبهر أصدقاءك وتدهشهم بخروج أرنب أو أى شيء مشابه فى الحجم من الحيوانات والطيور من صندوق كرتونى بعد أن تعرض عليهم الصندوق من كل الجوانب لكى يشاهدوا جيدًا ويتأكدوا أنه فارغ تمامًا من الداخل.. وبالطبع سوف تستخدم صندوقًا من نوع خاص يمكنك أن تحصل عليه من محلات بيع الهدايا.. والصندوق يبدو فارغًا ولكنه فى الحقيقة يحتوى على غرفة أو جراب يتدلى لأسفل عندما تُميل الصندوق من الخلف.. وبذلك يمكنك أن تضع أى شيء فى هذا الجراب السحرى وتفاجئ أصدقاءك .. وسوف تحتاج فى هذه اللعبة إلى أرنب مع الصندوق وعصا الساحر.

طريقة تنفيذ اللعبة

- ابدأ بعرض الصندوق على أصدقائك ليتأكدوا من خلوِّه تمامًا من أى شيء.
- اسند الصندوق بميل على المنضدة للأمام.. ثم افتح غطاءه ليتمكن أصدقاؤك من رؤيته من الداخل.. ثم مرر العصا بداخله لتؤكد لهم خلوَّه تمامًا من أى شيء أيضًا.





- أثناء عرض الصندوق على أصدقائك تتدلى الغرفة للخلف والتي تحتوى على الأرنب.. لذلك يشاهدون الصندوق فارغًا كما هو مبين فى الصورة.
- ضع الصندوق فى وضع رأسى على المنضدة وبذلك يظهر الأرنب عندما تفتح الصندوق لتثير دهشة وتعجب الحضور ويتساءلون من أين جاء هذا الأرنب داخل الصندوق على الرغم من أنهم شاهدوه فارغًا تمامًا.

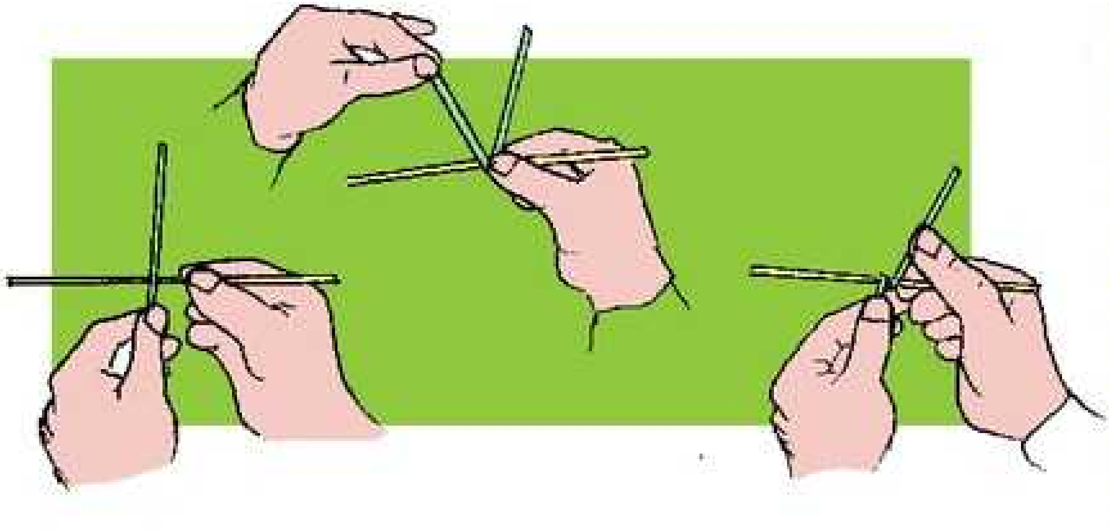


اللعبة رقم 7

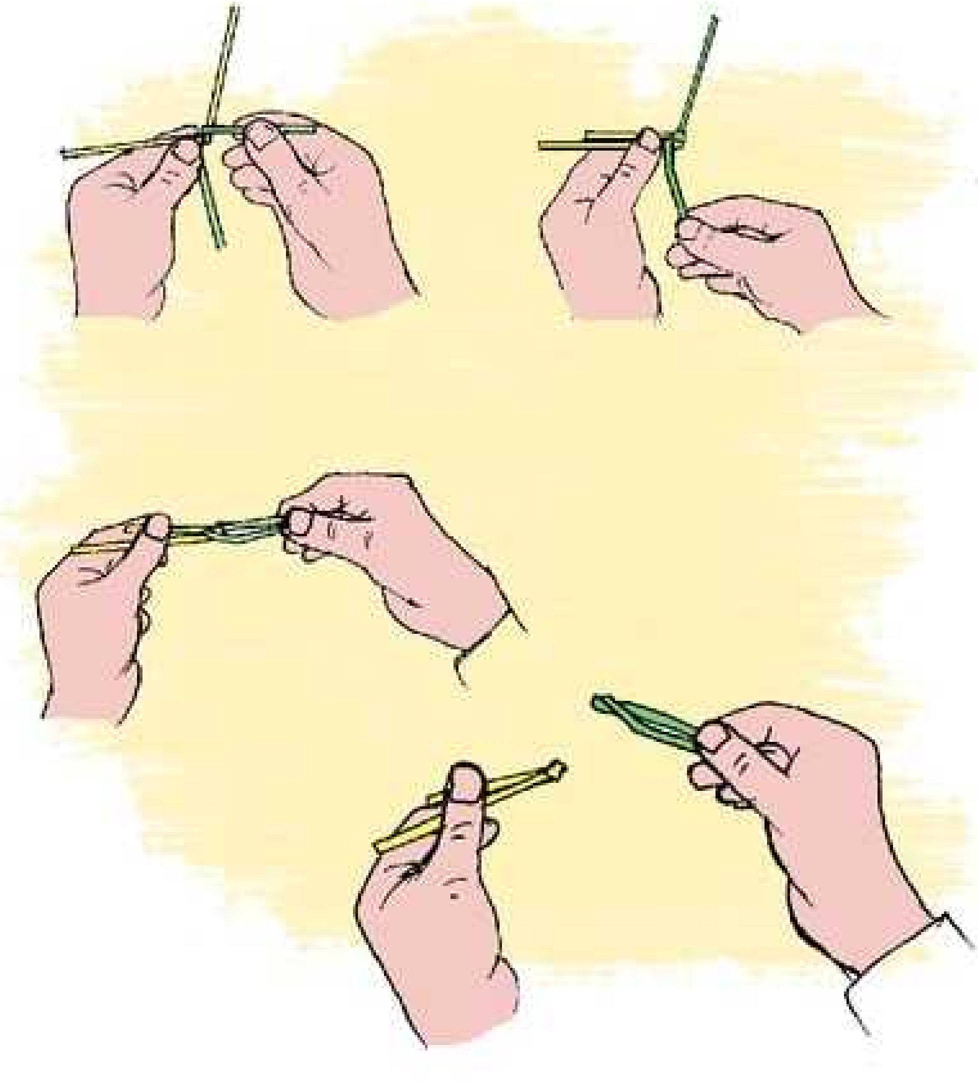
فى هذه اللعبة نقوم باستخدام قطعتين من الشاليموه (ماصّة العصير) ثم نقوم بلفهما حول بعضهما أمام كل الحضور ثم نقوم بإمساك كل شاليموه فى يد وتشد كل يد فى اتجاه، ووسط ذهول كل الحضور يمكنك إخراجهما من بعضهما دون أن تنقطع إحداهما رغم أننا قمنا سابقًا بلفهما حول بعضهما.. ولكى تنفذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلى قطعتين من الشاليموه على أن تكون كل قطعة تحمل لونًا مختلفًا عن لون الأخرى وذلك للتمييز بينهما.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- تعتمد هذه اللعبة على طريقة لف قطعتى الشاليموه.
- ابدأ فى استعراض القطعتين أمام كل الحضور.. ثم أمسك بقطعة فى يدك اليمنى في وضع أفقي.. ثم أمسك القطعة الثانية فى يدك اليسرى فى وضع رأسى فى منتصف القطعة الأولى كما هو مبين فى الصورة.
- اجذب الجزء السفلى من القطعة الرأسية لأعلى لتكون القطعة الرأسية على شكل حرف (V) مع القطعة الأفقية..



- أمسك الجزء الخلفى واجذبه لأسفل على يسار الجزء العلوى.. بذلك تكون قد أتممت لف القطعة الرأسية حول الأفقية.
- اثن الجزء الأيمن من القطعة الأفقية إلى الاتجاه الأيسر ثم لفها حول الجزء العلوى من القطعة الرأسية لفة كاملة. ويكمن سر اللعبة فى هذه اللفة لأن هذه اللفة تجعل القطعتين ملفوفتين ولكن ليس حول بعضهما .
- أمسك نهايتى كل قطعة فى يد.. ثم شد القطعتين بين يديك الاثنتين فتجد أنه تم إخراجهما من حول بعضهما دون أن تنقطع إحداهما .. والقطعتان كاملتان كما هما، ومن هنا يأتى انبهار الحضور ودهشتهم .

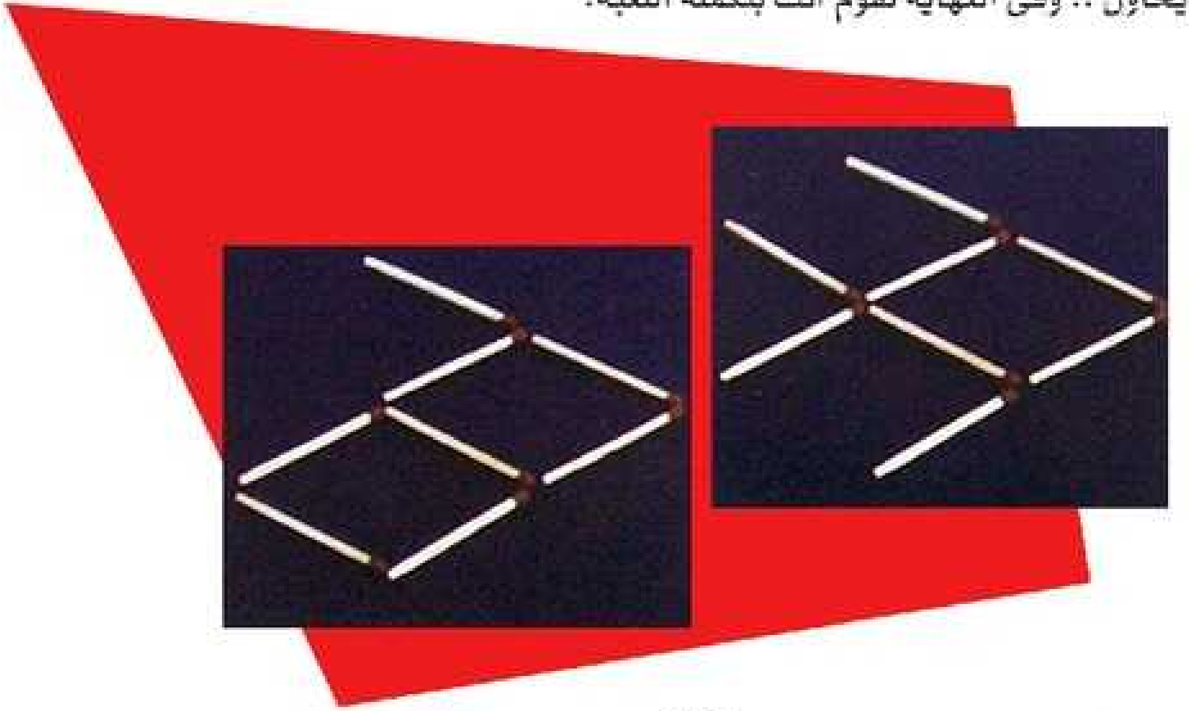


اللعبة رقم 8

في هذه اللعبة نقوم برسم سمكة باستخدام ثمانية أعواد من أعواد الثقاب ونطلب من أحد الحضور أن يفكر كيف نقوم بتغيير اتجاه وجه السمكة على أن يقوم بنقل ثلاثة أعواد ثقاب فقط من أماكنها وبعدها يتغير اتجاه وجه السمكة.. وفى هذه اللعبة لا نحتاج سوى ثمانية أعواد ثقاب فقط.

خطوات تنفيذ اللعبة:

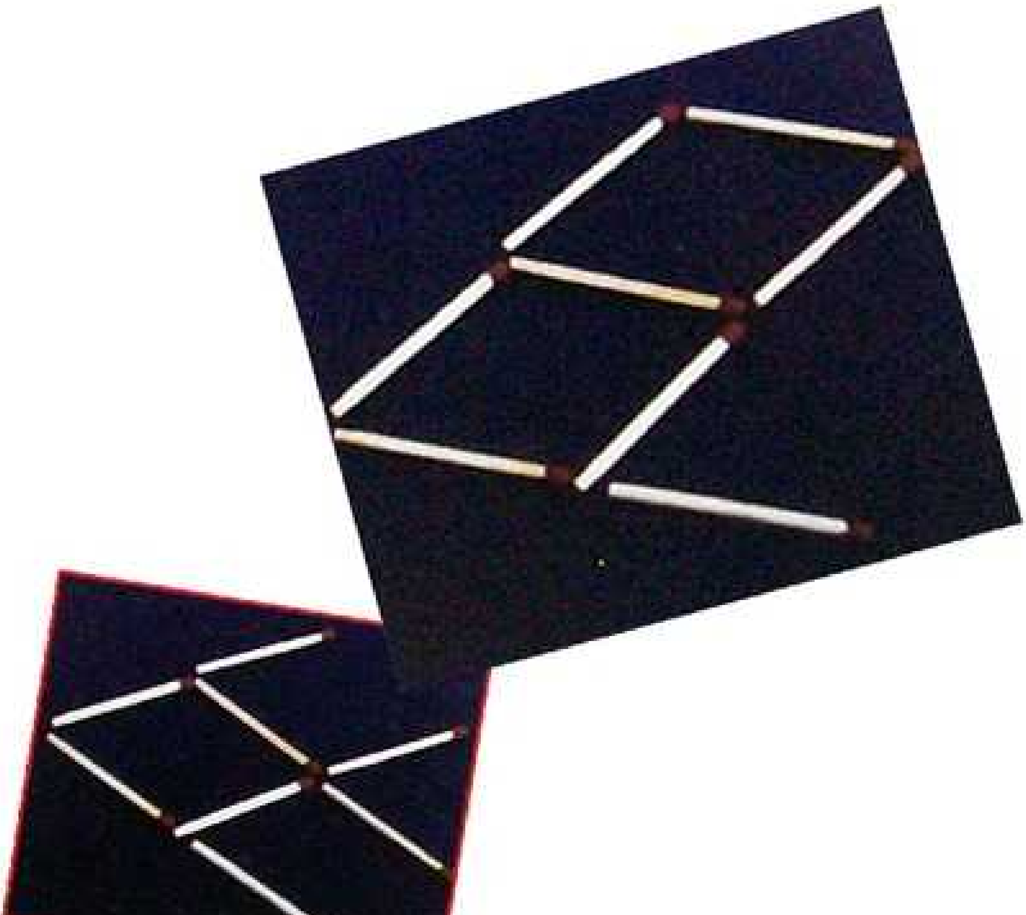
- ابدأ فى رسم السمكة كما هو مبين فى الصورة الأولى وذلك برسم معين باستخدام أربعة أعواد ثقاب.. ثم ضع عودين فى الزاوية اليسرى للمعين ليمثلا الذيل .. ثم ضع عودًا فى الزاوية العلوية وعودًا فى الزاوية السفلية ليمثلا الزعانف.
- اترك السمكة أمام الحضور واطلب من أحدهم أن يحاول تغيير اتجاه وجه السمكة بنقل ثلاثة أعواد فقط.. ويمكن أن تترك عددًا كبيرًا من الحضور يحاول .. وفى النهاية تقوم أنت بتكملة اللعبة.



- انقل العود الذي يمثل الطرف العلوى من زعنفة الذيل وضعه بحيث يغلق المعين المكون جانبيه من زعنفة الذيل السفلية والزعنفة الموجودة أسفل السمكة.. وبذلك تكون قد نقلت العود الأول.

- انقل العود الذي يمثل الزعنفة الموجودة أعلى السمكة وضعه عند الزاوية السفلية للمعين الجديد الذى كونته وهو سوف يمثل الزعنفة التى ستكون أسفل السمكة.. وبذلك تكون قد نقلت العود الثانى.

- انقل العود العلوى للمعين الذى يمثل رأس السمكة وضعه عند الزاوية اليمنى للمعين الجديد ليصبح هذا المعين ممثلا لرأس السمكة فى الاتجاه الجديد ويمثل العود الثالث الذى نقلته والعود الباقى من المعين الذي كان يمثل الرأس وذيل السمكة .. وبذلك تكون قد نجحت فى تغيير اتجاه وجه السمكة.



اللعبة رقم 9

في هذه اللعبة نقوم بإخراج منديل من كوب رغم تغطيته بمنديل آخر.. ثم نضع «أستك» نقود عليه ليتأكد الحضور أن المنديل المغطى به الكوب لا يمكن أن يتحرك من فوق حافة الكوب.. ويكمن سر هذه اللعبة في أنك ستقوم بقلب الكوب بسرعة أثناء تغطيته بالمنديل الآخر.. ولكي تنفذ هذه اللعبة سوف تحتاج إلى منديلين بلونين مختلفين وأستك نقود وكوب زجاجي شفاف.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- ابدأ لعبتك بأن تمسك الكوب الزجاجي في يد والمنديل في اليد الأخرى.. ثم اعرضهما أمام الحضور.



- قم بإدخال المنديل داخل الكوب كما هو مبين بالصورة.. ثم أمسك بالمنديل الآخر، وأثناء تغطية الكوب قم بقلبه بسرعة حتى لا يلاحظ الحضور أنك قلبت الكوب.. ثم ضع «أستك» النقود فوق المنديل المغطى به الكوب واطلب من الحضور أن ينتبهوا جميعًا ويثبتوا أنظارهم على المنديل المغطى به الكوب رغم أن حافة الكوب مغلقة تمامًا بالمنديل.

- أدخل يدك من أسفل المنديل المغطى به الكوب ثم اسحب المنديل من الكوب بسهولة ثم أمسك المنديل فى يدك الأخرى.. وبنفس اليد أمسك المنديل المغطى به الكوب لترفعه عن الكوب.. وأثناء رفع المنديل من على الكوب قم بإرجاع الكوب للوضع الصحيح أى حافته تكون لأعلى.. ثم اعرض الكوب على الحضور ليتأكد الجميع أن الكوب كان فى هذا الوضع وأن قدرتك الخارقة هى التى جعلتك تستطيع أن تخرج المنديل من الكوب رغم تغطيته بإحكام .

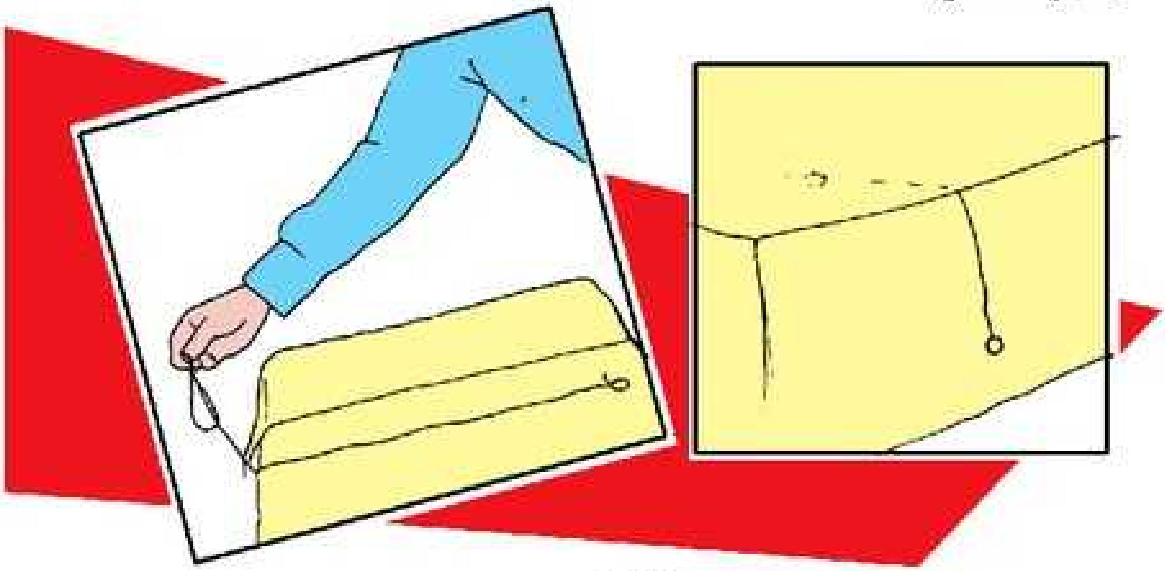


اللعبة رقم 10

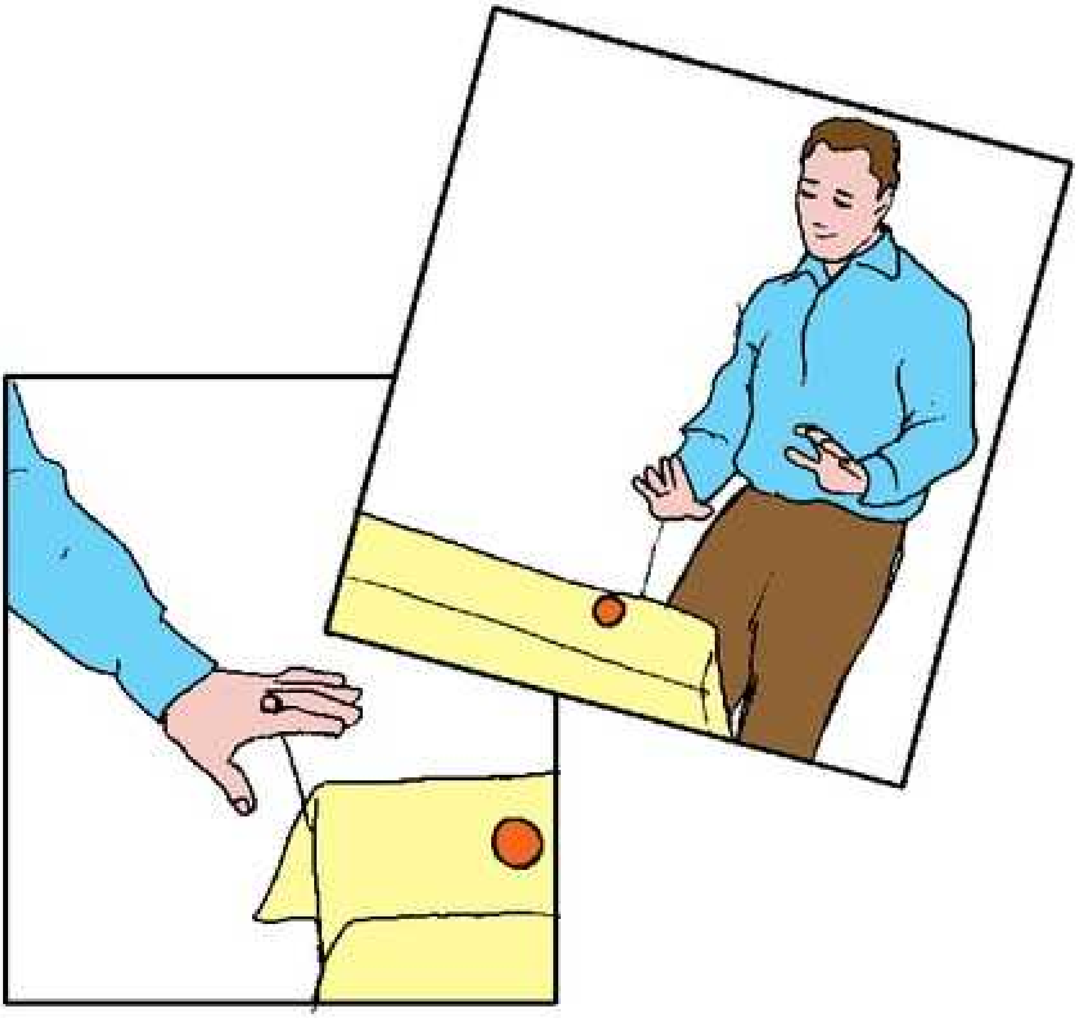
فى هذه اللعبة نقوم بتحريك كرة صغيرة موضوعة على منضدة حسب الأوامر التى نوجهها لها.. فمثلًا نأمرها بأن تتحرك يمينًا فتنفذ الأمر فى الحال وتتحرك كما أمرناها. ثم نأمرها أن تتحرك يسارًا فتنفذ الأمر.. وهكذا تسير الكرة فى أى اتجاه وفى أى مكان فوق المنضدة نأمرها بالتحرك إليه.. وسوف نحتاج إلى منضدة موضوع عليها مفرش لونه غامق وكرة صغيرة وحلقة أو دبلة قطرها أكبر قليلًا من محيط الكرة وقطعة خيط قوى ليس غليظًا وخرزة متوسطة الحجم لونها مختلف عن لون المفرش والإبرة.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- قم بتجهيز المنضدة التى سوف تستخدمها فيما بعد وذلك بربط الدبلة أو الحلقة التى سوف تستخدمها فى طرف قطعة الخيط.. ثم الضم الطرف الآخر لقطعة الخيط فى الإبرة.. وضع المفرش فوق المنضدة ومرر الإبرة من المفرش بالقرب من أسفل حافة أحد جوانب المنضدة.. ثم انزع الإبرة بعد تمرير الخرزة فيها.. ثم اربط نهاية الخيط لتثبت الخرزة به.. فيصبح من السهل عليك أن ترى طرفى الخيط الموجود فوق المفرش والذى لابد أن لا يظهر للحضور.



- ابدأ اللعبة بإخراج الكرة من جيبك.. ثم أظهرها لكل الحضور ثم ضعها على المنضدة بحيث تكون فوق الحلقة الموضوعة أسفل المفرش.. ثم التقط الخرزة المربوط الخيط بها وضعها بين أصابع يدك دون أن يلاحظ الجميع.



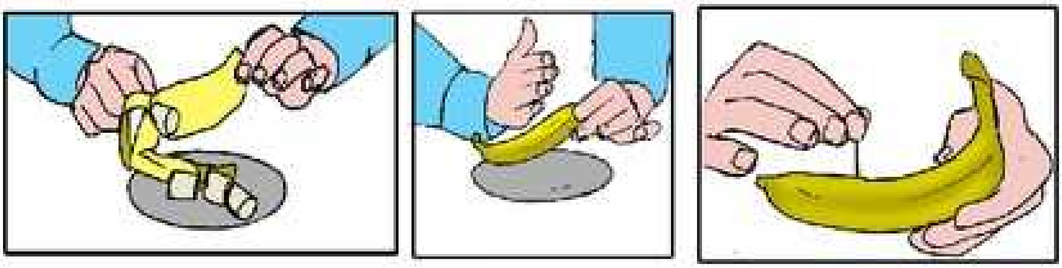
- ابدأ فى التحدث إلى نفسك بكلام غير مفهوم ليشعر الجميع أنك تقول كلامًا يجعل الكرة تنفذ أوامرك.. ثم ابدأ فى توجيه الأمر للكرة أن تتحرك فى الاتجاه الأيمن فتشد الخيط فتتحرك الكرة فى الاتجاه الذى أمرتها بالاتجاه إليه.. ثم اطلب منها أن تتحرك فى الاتجاه الأيسر فتشد أنت الخيط فتتحرك الكرة وهكذا فى كل مرة سوف تنفذ الكرة الأمر الموجَّه إليها وتتحرك مباشرة وسط انبهار الحضور من طاعة الكرة لأوامرك.

اللعبة رقم 11

فى هذه اللعبة نقوم بتقطيع ثمرة موز قبل تقشيرها. وعند نزع القشرة يظهر لكل الحضور أن ثمرة الموز مقطعة إلى أربعة أجزاء أو حسب ما نقول عدد القطع عند تنفيذ اللعبة.. وسوف نحتاج إلى ثمرة موز كبيرة وإبرة طويلة ورفيعة.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- ابدأ باختيار ثمرة موز تكون قشرتها جيدة ثم جهِّزها كالتالى : أدخل الإبرة الرفيعة فى قشرة الموز فى نقطة على أحد الشقوق الطويلة لها حتى لا يلاحظ أحد.. ثم قم بتحريك الإبرة داخل جسم الموزة على الجانبين فتصنع بذلك مقطعًا مستديرًا بجسم الموزة، ويجب أن تقوم بهذه الخطوات بمنتهى الحرص حتى لا تصيب الإبرة جدار ثمرة الموز أثناء تحريكها.. ثم قم بعمل مقطعين آخرين بنفس الطريقة على أبعاد متساوية.. وبذلك تكون قد قطعت ثمرة الموز إلى أربعة أجزاء.



- أحضر ثمرة الموز التى سبق وجهَّزتها لتعرضها على كل الحضور ليتأكدوا أنها ثمرة عادية جدًا لا يميزها شىء ولا فرق بينها وبين أى ثمرة أخرى.. ثم ضعها فى طبق أمامهم.. ثم قرب سيف يدك من ثمرة الموز وكأنك سوف تقطع الثمرة بها.. ثم أمسك الثمرة بيدك وأعلن أنك سوف تقشرها .. وسوف تجدها مقطعة إلى أربع قطع بفضل قوتك السحرية.. وفعلًا ابدأ فى نزع القشرة عنها ليجد الجميع أن الثمرة مقطعة إلى أربع قطع كما قلت أنت من قبل.

اللعبة رقم 12

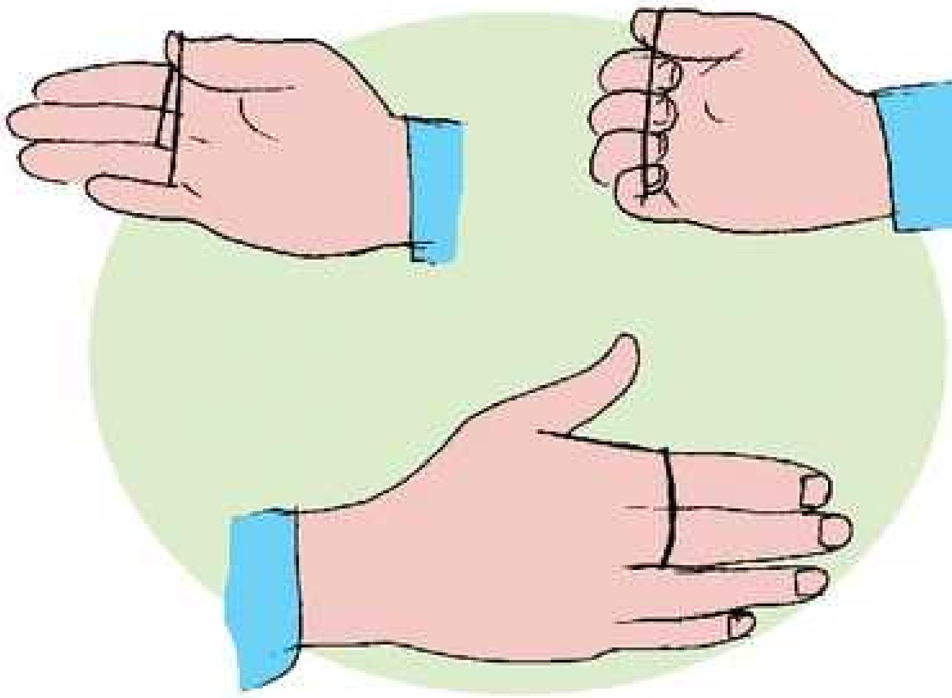
في هذه اللعبة نستخدم «أستك» نقود ونضعه حول إصبع السبابة والوسطى ونجعله بعد ذلك يقفز بين الأصابع ليصبح موضوعًا حول إصبعي الخنصر والبنصر.. ثم يمكننا أن نعيده مرة أخرى إلى مكانه الأول أي حول السبابة والوسطى .. وكل هذا دون إخراجه من الأيدي لنضعه في المكان الذي نريده.. ولكي ننفذ هذه اللعبة لا نحتاج إلا لأستك نقود فقط.

خطوات تنفيذ اللعبة

- اعرض يدك اليسرى وهي فارغة أمام كل الحضور واعرض أستك النقود أيضًا.
- ضع الأستك حول إصبعي السبابة والوسطى ليدك اليسرى واجذب الطرف الآخر من الأستك ليتأكد كل الحضور أن الأستك فعلًا حول السبابة والوسطى.
- أغلق أصابعك الأربعة على أن تقوم بإدخال الأربعة أصابع داخل الأستك.. ويراعى أن يكون الأستك في مواجهة الحضور وهو يمرر حول السبابة والوسطى فقط.



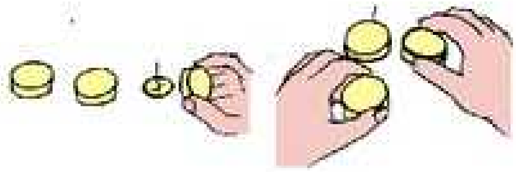
- افرد إصبعى السبابة والوسطى بقوة.. فيندفع الأستك إلي الإصبعين الآخرين.. ثم شد الطرف الآخر من الأستك ليتأكد الحضور أنها حول إصبعى الخنصر والبنصر، فيندهش الجميع أنك استطعت أن تنقل الأستك من حول إصبعى السبابة والوسطى إلى الإصبعين الآخرين دون أن تخرجه من يدك.



- ثم قم بإبهار الجميع بأنك تستطيع أن تعيد الأستك مرة حول إصبعى السبابة والوسطى وذلك بثنى إصبع الإبهام داخل قبضة يدك.. ثم مرره داخل الأستك ثم أغلق أصابعك الأربعة وأدخلها داخل الأستك لتصبح أصابعك الخمسة داخل الأستك وفى الوقت نفسه يظل الأستك فى جهة الحضور حول إصبعى الخنصر والبنصر.. ثم افرد إصبعى الخنصر والبنصر بقوة فيندفع الأستك بسرعة إلى إصبعى السبابة والوسطى مرة أخرى.

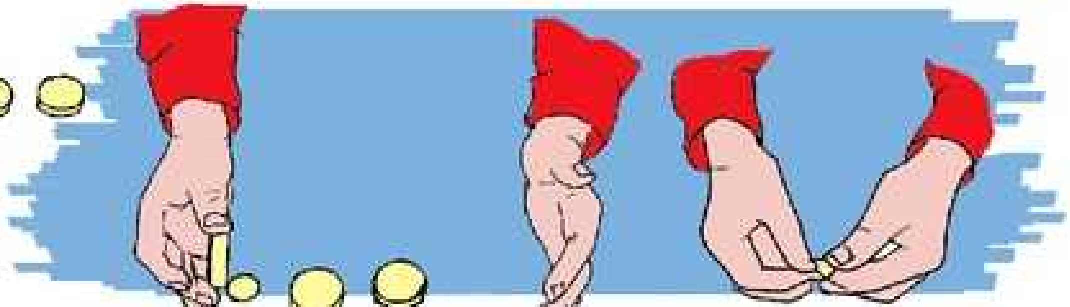
اللعبة رقم 13

فى هذه اللعبة نقوم بوضع عملة معدنية تحت غطاء من أغطية الزجاجات الفارغة فى حين أننا نستخدم غطاءين آخرين لتصبح مجموعة الأغطية ثلاثة أغطية.. ثم نقوم بتحريك الأغطية بشكل عشوائي، ولكن فى كل مرة نستطيع أن نختار الغطاء الذى تكون العملة أسفله.. ولكى تنفذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلى ثلاثة أغطية زجاجات متماثلة فى الشكل والحجم واللون وعملة معدنية وسيلوتيب وقطعة خيط حرير رفيعة جدًا.



خطوات تنفيذ اللعبة

- ابدأ بتجهيز العملة المعدنية التى سوف تستخدمها وذلك بأن تلصق خلفها قطعة قصيرة من الخيط الرفيع الذى لا يمكن أن يلاحظه أحد أو قطعة قصيرة من الشعر مستخدمًا قطعة صغيرة من السيلوتيب.. وهذا الخيط سوف يكون واضحًا لك أنت لأنك أنت الذى سبق وجهزته.



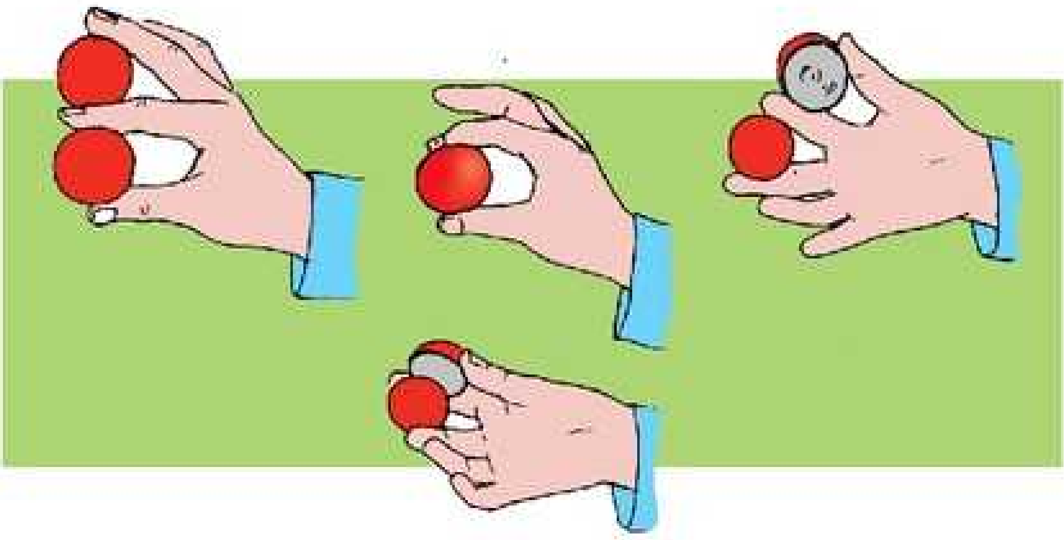
- ابدأ لعبتك على أن تعرض عملتك المعدنية وأغطية الزجاجات الثلاثة على منضدة ثم تضع العملة أسفل غطاء ثم تقوم بتبديل أماكن الأغطية بحركة عشوائية.. ثم تقوم باختيار الغطاء الذى تقع تحته العملة وذلك لأنك ترى طرف الخيط الملصوم بها.. فيندهش كل الحضور، وللزيادة فى دهشتهم اطلب من أحدهم أن يحضر إليك ويقوم هو بتبديل أماكن الأغطية ثم تقوم أنت باختيار الغطاء الصحيح فى كل مرة.

اللعبة رقم 14

فى هذه اللعبة نقوم بمضاعفة عدد الكور التى فى أيدينا.. فإذا أمسكنا كرة جعلناها اثنتين وإذا أمسكنا اثنتين نجعلهما أربعًا .. ولتنفيذ هذه اللعبة سوف نحتاج كورًا خاصة ويكون لكل كرة نصف كرة آخر مشابه لها بحيث يوضع فوقها.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- قم بتجهيز لعبتك. فإذا كنت سوف تستخدم كرة واحدة ضع فوقها نصف الكرة.. وإذا رغبت فى استخدام كرتين ضع فوق كل كرة نصف كرة.



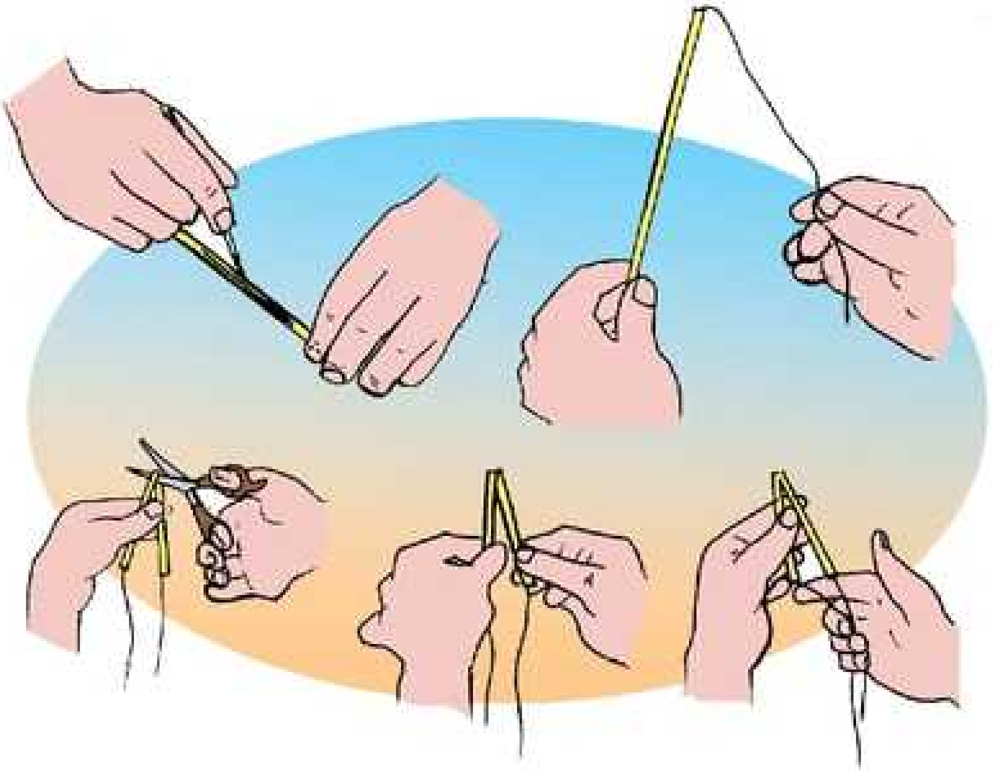
- أمسك الكرة بين يديك واستعرضها أمام الحضور.. ثم حرك يديك فى الهواء وكأنك تقوم بحركات لتستحضر بها كرة أخرى.. وفعلًا ارفع بإصبعى الإبهام والسبابة نصف الكرة الموجود فوق الكرة.. ثم أمسكه بحيث يكون الوجه المكتمل لنصف الكرة فى مواجهة الحضور فيظهر أمامهم كرتان بالرغم من أنك كنت تمسك كرة واحدة.. وإذا أردت أن تظهر أربع كور أمسك كرتين من البداية ثم قم بنفس الحركات ثم ارفع نصفى الكرتين وأمسكهما بين أصابعك.

اللعبة رقم 15

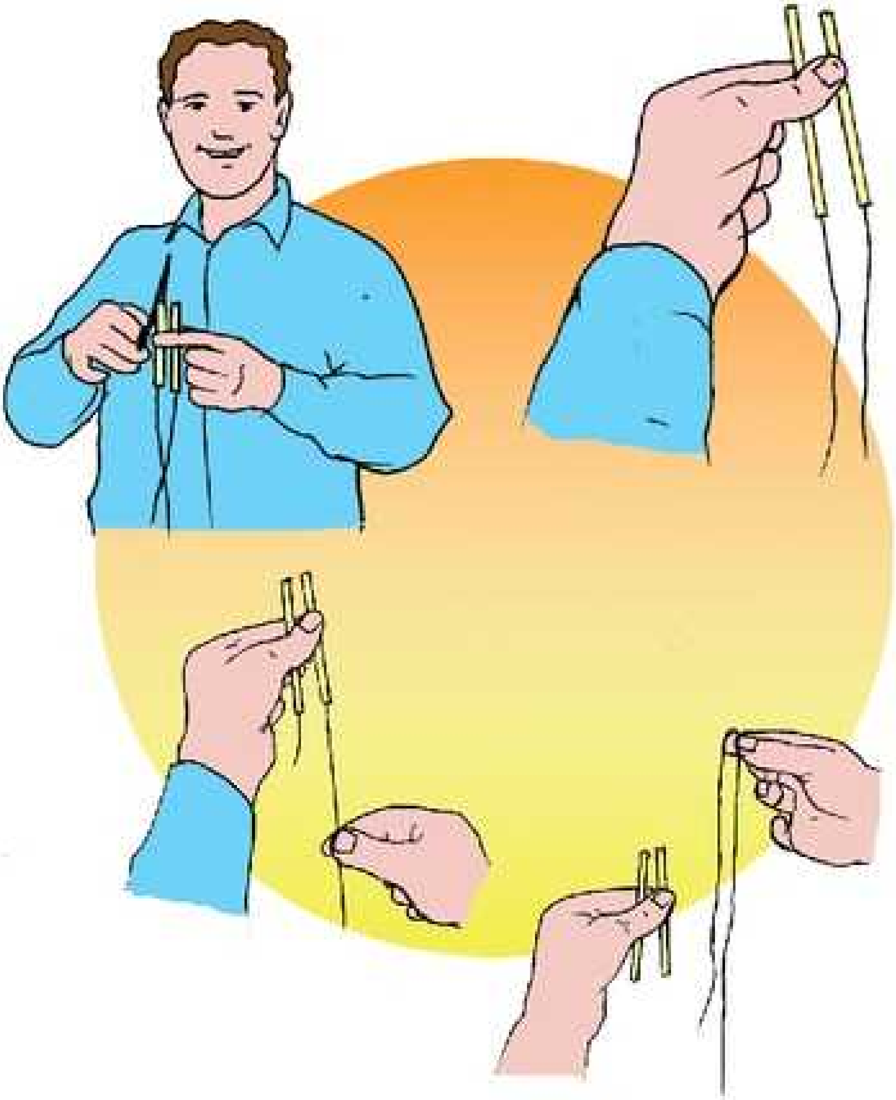
فى هذه اللعبة نقوم باستخدام قطعة من الخيط ونمررها داخل شاليموه.. ثم نثنى الشاليموه من المنتصف وبداخلها الخيط.. ثم نقطعها إلى نصفين.. فتنقطع هى، لكن يبقى الخيط الذى بداخلها سليمًا.. ولكى ننفذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلى قطعة خيط صوف طولها 60 سم وشاليموه وقاطع.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- نبدأ بتجهيز الشاليموه وذلك بعمل شق صغير بالطول فى جهة من الجهتين مستخدمًا القاطع.
- قم بتمرير الخيط داخل الشاليموه .. ويمكنك أن تستخدم إبرة خياطة لتساعدك على تمريره بسهولة.



- استعرض أمام كل الحضور الشاليموه وداخله الخيط ثم اثن الشاليموه من المنتصف بحيث يكون اتجاه الشق لأسفل حتى يخرج منها الخيط عندما تقوم بثنيها، ثم اجعل الخيط مخفيًا بإصبعي السبابة والإبهام ليدك اليسرى.. ثم اقطع الشاليموه فقط باستخدام المقص.. وفعلًا يصبح الشاليموه قطعتين ويبقى الخيط سليمًا.. ثم أخرج الخيط ليتأكد الجميع أنه مازال قطعة واحدة برغم أنك قمت بقطع الشاليموه أمامهم والخيط بداخلها .

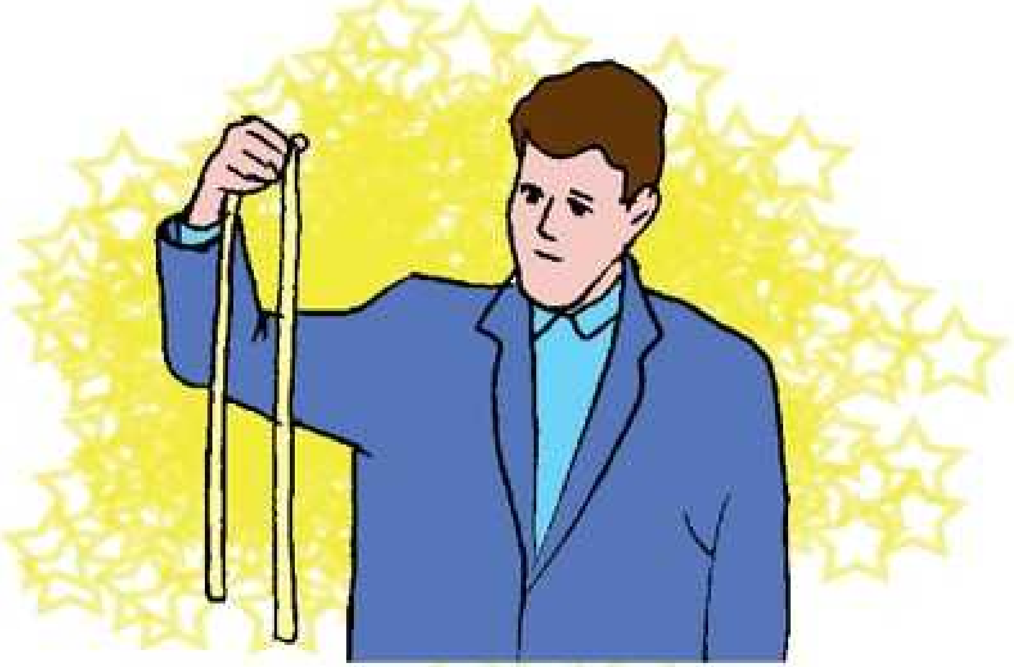


اللعبة رقم 16

فى هذه اللعبة نقوم بإقناع كل الحضور أنك تعطى الحبل بعض الأوامر فينفذها فى الحال ويطيع أوامرك.. وذلك بأن تفرده وترفعه لأعلى فيظهر أمام الحضور وكأنه قطعة خشب مستقيمة وليس حبلاً.. ثم تقوم بثنيه على شكل رقم (2) فيبقى على الوضع الذى نأمره أن يتخذه.. ويعرف الجميع جيدًا أن الحبل لا يمكن أن يظل فى وضع مستقيم لأن الخيوط غير صلبة بالقدر الكافى ليسمح له أن يظل بالوضع الذى نقوم به.. ولكى ننفذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلي قطعة حبل غليظ طولها متر وقضيب من القصدير طوله 98 سم .

خطوات تنفيذ اللعبة:

- قم أولاً بتجهيز قطعة الحبل التى سوف تستخدمها وذلك بغرس قضيب القصدير داخلها ليصبح الحبل صلبًا بعض الشىء وقابلاً للتشكيل لأى شكل.. وذلك لأن قضيب القصدير الذى بداخله سوف يتشكل معه ويظل ثابتًا على الشكل الذى تكوّنه إلى أن تقوم بتشكيل شكل آخر .



- ابدأ لعبتك بأن تمسك قطعة الحبل من المنتصف بحيث يتدلى طرفا قطعة الحبل أسفل يدك ليظهر وكأنه حبل طبيعي جدًا ولا يوجد بداخله شيء.

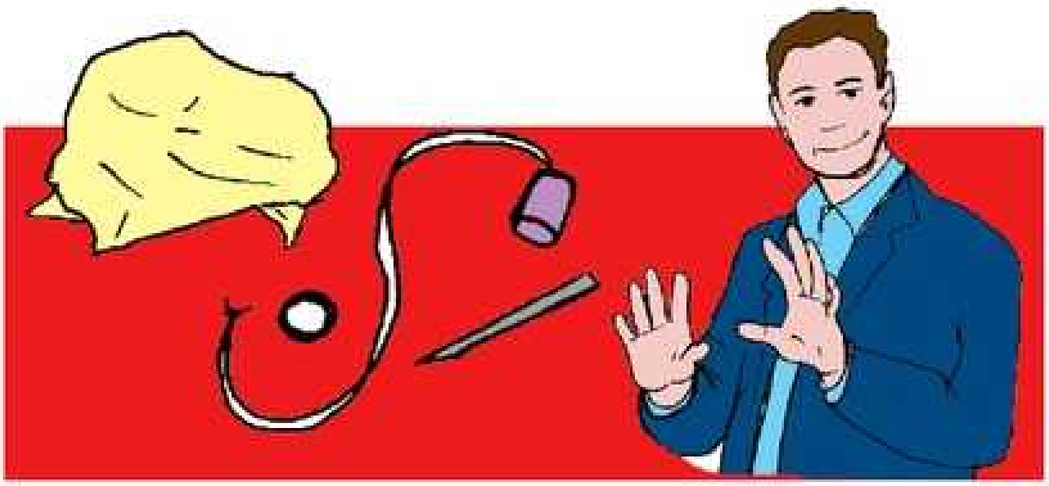
- تظاهر أمام الحضور وكأنك تحاول أن تفرد الحبل ليصبح مثل العصا.. وتكلم ببعض الكلمات غير المفهومة وكأنك تأمر الحبل أن يصبح على شكل قطعة مستقيمة.. وفعلًا أمسك الحبل من المنتصف ليظهر للحضور على شكل قطعة مستقيمة بين يديك كما هو مبين في الصورة.

- قم بتشكيل الحبل بالشكل الذي تريده فيبقى هكذا!.. وتزداد دهشة كل الحضور، فكيف تستطيع أن تجعل الحبل يتخذ كل هذه الأشكال.



اللعبة رقم 17

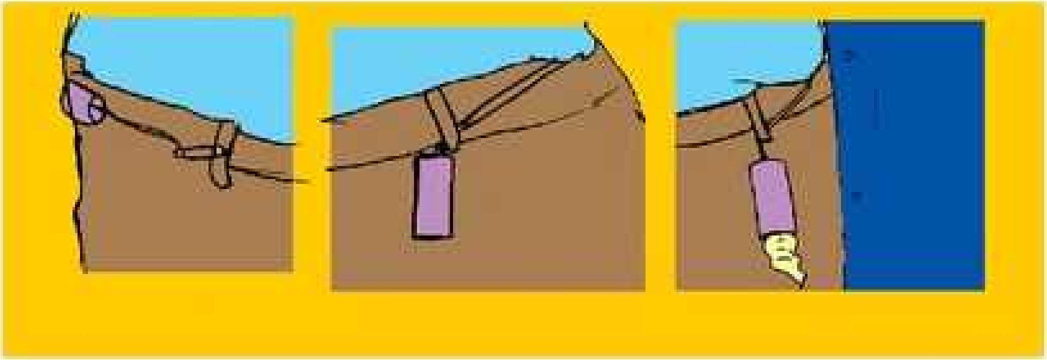
فى هذه اللعبة نقوم بإخفاء منديل بعد استعراضه أمام الحضور.. وهذه اللعبة تحتاج إلى إعداد خاص لأننا بالفعل سوف نقوم بإخفاء المنديل تماما عن أنظار كل الحضور.. ولكن سوف نجهّز مكانًا لنضع به المنديل دون أن يلاحظه الحضور. وسوف نحتاج إلى قطعة أستك وقاطع ودبوسين وعلبة فيلم كاميرا ومنديل.



خطوات تنفيذ اللعبة:

- ابدأ بتجهيز علبة الفيلم الفارغة وذلك بعمل ثقب صغير فى منتصف قاعدتها بحيث يسمح بمرور قطعة من الأستك.. ثم قم بعمل فتحة متوسطة فى منتصف غطائها.
- اثن قطعة الأستك من المنتصف ثم مررها من الثقب الموجود فى قاعدة العلبة.. ثم اربط طرفها جيدًا بحيث لا يمكن أن تمرر العقدة من الثقب لكى لا ينفصل الأستك عن العلبة أثناء تنفيذ اللعبة.
- قم بتثبيت طرف الأستك المغلق بدبوس ملابس.. ثم ثبت الدبوس فى إحدى حلقات الحزام فى بنطلونك فى الجانب الأيسر.. ثم أخرج العلبة من أقرب

حلقة للبنطلون فى الجانب الأيمن.. على ألا تتدلى العلبة كثيرًا.. ويمكنك أن تقطع من قطعة الأستك إذا كان طولها غير مناسب لك .. وأيضًا تكون العلبة مخفية أسفل الجاكت الذى ترتديه كما هو مبين فى الصورة.. وعندما تريد جذبها إلى يدك سوف يزداد طول الأستك وتمسكها بسهولة .





ابدأ الآن فى الإعلان عن لعبتك.. ثم أمسك المنديل بيدك اليسرى واعرضه جيدًا أمام كل الحضور ثم اجذب العلبة المثبتة فى بنطلونك دون أن يلاحظ أحد من الحضور.. واجعلها فى قبضة يدك اليمنى.. ثم ابدأ فى إدخال المنديل فى يدك اليمنى أمام الحضور على أن تدخل المنديل داخل العلبة ثم تتركها فيردها الأستك إلى مكانها أى فى حلقة الحزام ويخفيها الجاكت.. ثم افتح يدك وبكل ثقة أمام كل الحضور ليتأكدوا أن المنديل ليس بيدك وأنه فعلًا اختفى.

اللعبة رقم 18

فى هذه اللعبة يمكنك أن تبهر أصدقاءك فى حفلات أعياد الميلاد بعمل دائرة ورقية باستخدام كارت من كروت الدعوة.. ويمكنك أن تحصل على دائرة ذات قطر متسع تسمح لأى فرد بأن يقفز بداخلها.. وعند ذكر اللعبة أمام أصدقائك لا يصدق الجميع، فكيف تصنع دائرة من كارت وهو عبارة عن قطعة ورقية مستطيلة مثنية من المنتصف؟! وسوف نحتاج لتنفيذ اللعبة إلى كارت ومسطرة وقلم رصاص ومقص.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- ارسم عشرة خطوط أفقية على ظهر الكارت باستخدام قلم الرصاص والمسطرة على أن ترسم الخط الأول يبدأ من جانب وينتهى على بُعد 1 سم من الجانب الآخر.. ثم ارسم الخط الثانى يبدأ من الجانب الآخر الذى لم ينته عنده الخط الأول.. وأيضا ينتهى على بُعد 1 سم من الجانب الآخر.. وهكذا إلى أن تنتهى من رسم العشرة خطوط.



- اعرض الكارت على أصدقائك وهو سليم.. ولأن الخطوط مرسومة بالقلم الرصاص فلا تكون واضحة .
- باستخدام المقص اقطع الكارت فوق الخطوط المرسومة كما هو مبين فى الصورة .
- افرد الكارت بحيث يصبح طبقة واحدة ثم اقطعه من الجانب المغلق له.. على ألا تقطع الشريطين الموجودين فى الطرفين.
- افرد الكارت لتجد أنك حصلت على دائرة من كارت، ويمكنك أن تقفز بداخلها.

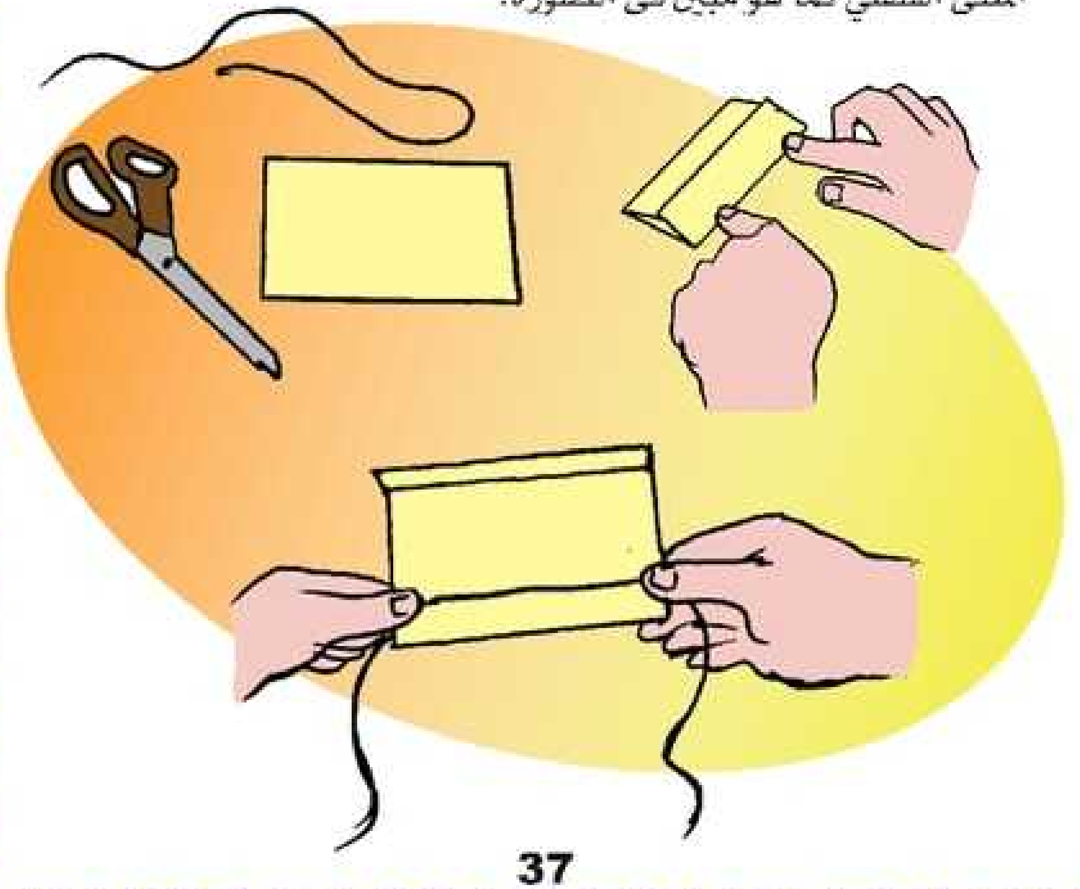


اللعبة رقم 19

في هذه اللعبة نقوم بقطع ورقة مثنية ويمر بداخلها قطعة من الخيط دون أن ينقطع الخيط.. وسوف نحتاج إلى ورق مقوى وقطعة خيط ومقص.

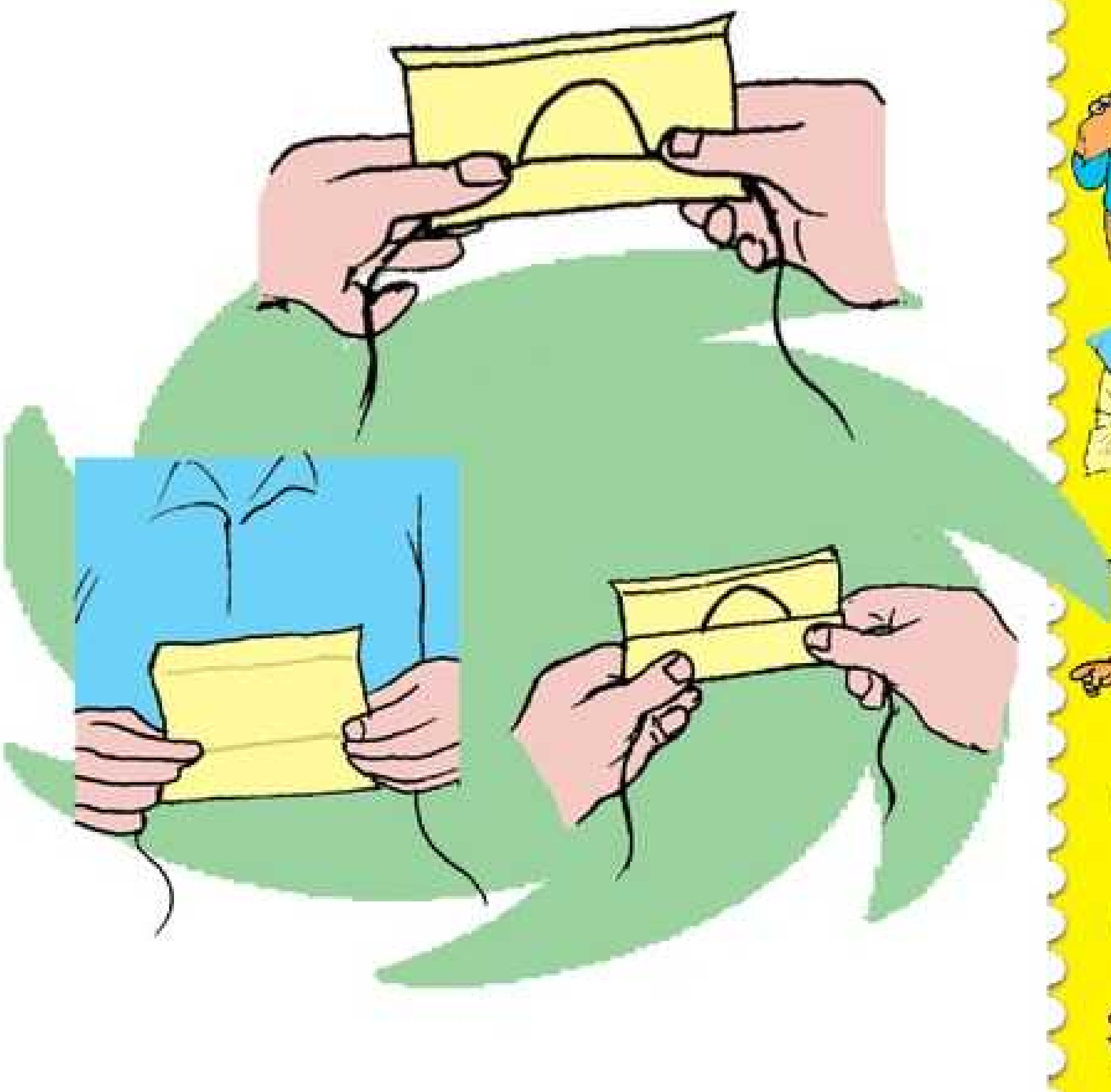
خطوات تنفيذ اللعبة:

- اقطع قطعة من الخيط الصوف طولها 50 سم.. ثم اقطع قطعة ورق مقوى مستطيلة، بعداها : 7.5 × 10 سم.
- اثن الطرف العلوي من الجانب الطولي لقطعة الورق إلى الداخل بمسافة قدرها 2.5 سم.. ثم اثن الطرف السفلي من الورقة إلى أعلى بمسافة قدرها 2.5 سم لتحصل على قطعة مستطيلة من الورق وجهها مكون من قطعتين.
- اجعل الوجه المفتوح من الورقة في مواجهتك ثم افرد قطعة الخيط داخل الجزء المثنى السفلي كما هو مبين في الصورة.



- ارفع الجزء الموجود من قطعة الخيط داخل الورقة لأعلى بحيث يظل طرفا قطعة الخيط الخارجان من الورقة متساويين.. ثم اثن الطرف الآخر من الورقة على أن تخرج هذا الجزء من الخيط خارج الجزء المثنى.

- أعلن الآن أنك على استعداد لأن تقطع الورقة الموضوع داخلها الخيط دون أن ينقطع الخيط.. ثم اقطع الورقة فتحصل على قطعتين من الورق دون أن ينقطع الخيط.. ثم أبعد قطعتي الورق عن بعضهما ليشاهدهما الحضور ويتأكدوا أن قطعة الخيط مازالت سليمة.



اللعبة رقم 20

فى هذه اللعبة نقوم بإضاءة لمبة صغيرة بمجرد أن نمسكها باليدين معًا دون وجود أى مصدر للتيار الكهربائى، وتعتمد هذه اللعبة على وجود مصدر للإضاءة ولكنه مخفى وغير ظاهر للحضور.. لذلك سوف نحتاج إلى كشاف صغير أسطوانى الشكل وليس طويلًا وبه حلقة من الخلف ويضىء بالضغط عليه.. وأيضا نحتاج قطعة «أستك» سوداء طولها 30 سم ودبوس ملابس ولمبة مسمار صغيرة..



خطوات تنفيذ اللعبة

- ابدأ بتجهيز الكشاف وذلك بربط طرف قطعة الأستك فى الحلقة الموجودة به والطرف الآخر فى دبوس الملابس.
- قم بتثبيت دبوس الملابس فى كُم قميصك الموجود بيدك اليمنى على مسافة كافية بحيث لا يظهر الكشاف إلا إذا جذبته للأمام فيزيد طول قطعة الأستك فيصبح الكشاف فى قبضة يدك اليمنى.
- اعرض يديك الاثنتين أمام الحضور ليتأكد الجميع أن يديك فارغتان.. ثم اجذب الكشاف وأمسكه فى قبضة يدك اليمنى دون أن يلاحظ الجميع.. ثم أمسك اللمبة من الجزء الزجاجى بيدك اليمنى بحيث تكون لمبة الكشاف مواجهة لهذا الجزء من اللمبة.

- افتح يدك اليسرى أمام الحضور ليتأكدوا مرة ثانية أنها فارغة ثم أغلق يدك اليسرى ثم ضع الجزء السفلي من اللمبة داخل يدك اليسرى كما هو مبين بالصورة. وفي هذه اللحظة اضغط على زر الكشاف فتضيء لمبة الكشاف ويظهر الضوء وكأنه منبعث من اللمبة فينبهر الجميع.. ثم اترك اللمبة من يدك اليسرى ثم افتح يدك مرة أخرى ليتأكد الجميع أنها فارغة.. ثم اترك الكشاف فيدخل داخل الكم وافتح يدك اليمنى ليتأكد الجميع أنك لا تمسك أي شيء سوى اللمبة الصغيرة.











اللعبة رقم 21

فى هذه اللعبة نقوم باستعراض حبل أمام الحضور.. ثم نعلن أننا قادرون على أن نجعل هذا الحبل يمر داخل دبلة أو خاتم دون أن نقترب من طرفيه.. وسوف نحتاج إلى حبل طوله متر ودبلة ودبوس ومنديل.



خطوات تنفيذ اللعبة

- افرد الحبل على المنضدة.. ثم أحضر الدبلة أو اطلبها من أحد الحضور.. ثم أحضر دبوس الملابس والمنديل.. واستعرض كل أدواتك أمام الحضور.
- افرد المنديل فوق الدبلة والحبل.. على أن تترك طرفى الحبل خارجين من المنديل.





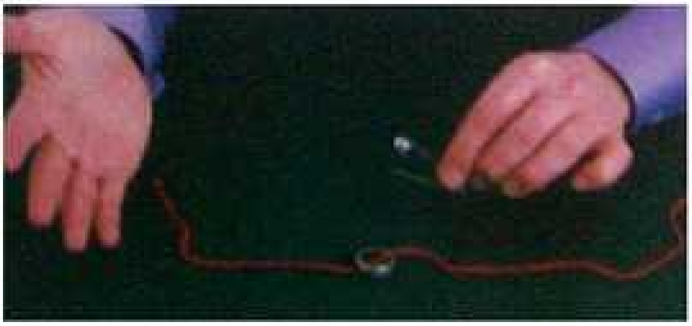
- أسفل المنديل قم بتمرير حلقة صغيرة من منتصف الحبل داخل الدبلة كما هو مبين فى الصورة.
- اشبك دبوس الملابس فى الطرف الأيسر من الحلقة.. ثم اشبكه فى الطرف الأيسر للحبل.
- أدخل إصبع السبابة لليد اليمنى فى الحلقة.. ثم أمسك طرفى الحبل لتخفى نهايته.. ثم أمسك الحلقة بإصبعك مع ترك الحبل يتحرك مع الشد بيدك اليسرى.. وهنا سوف تكون الدبلة قد دخلت فى الحبل عند وصول نهاية الحبل اليمنى إلى قبضة يدك.. ثم انزع الدبوس وارفع الحبل ممسكًا بطرفى الخيط وبداخله الدبلة.. ويزداد انبهار الجميع بلعبتك السحرية.









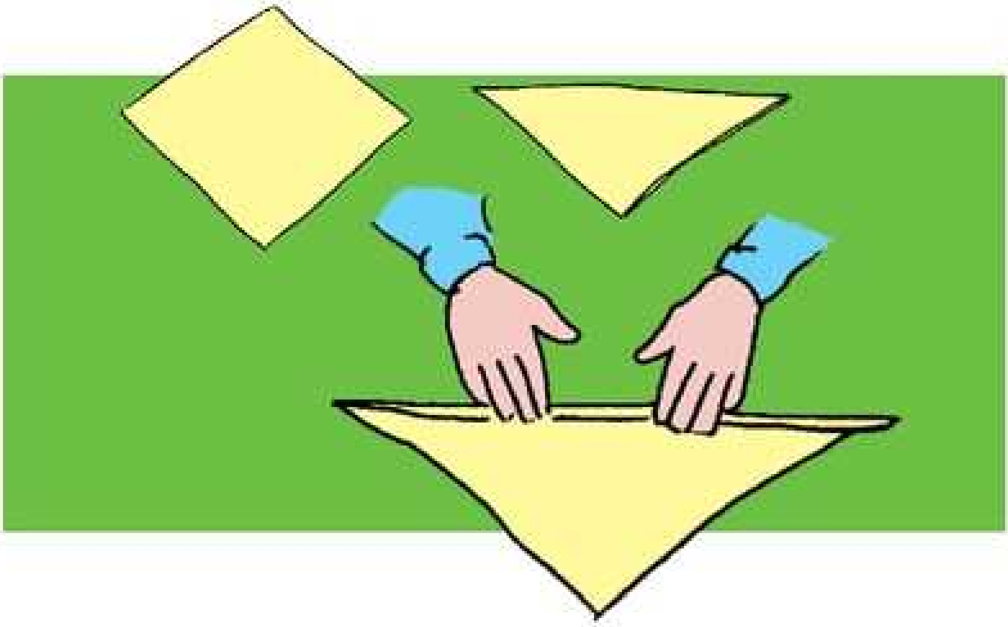


اللعبة رقم 22

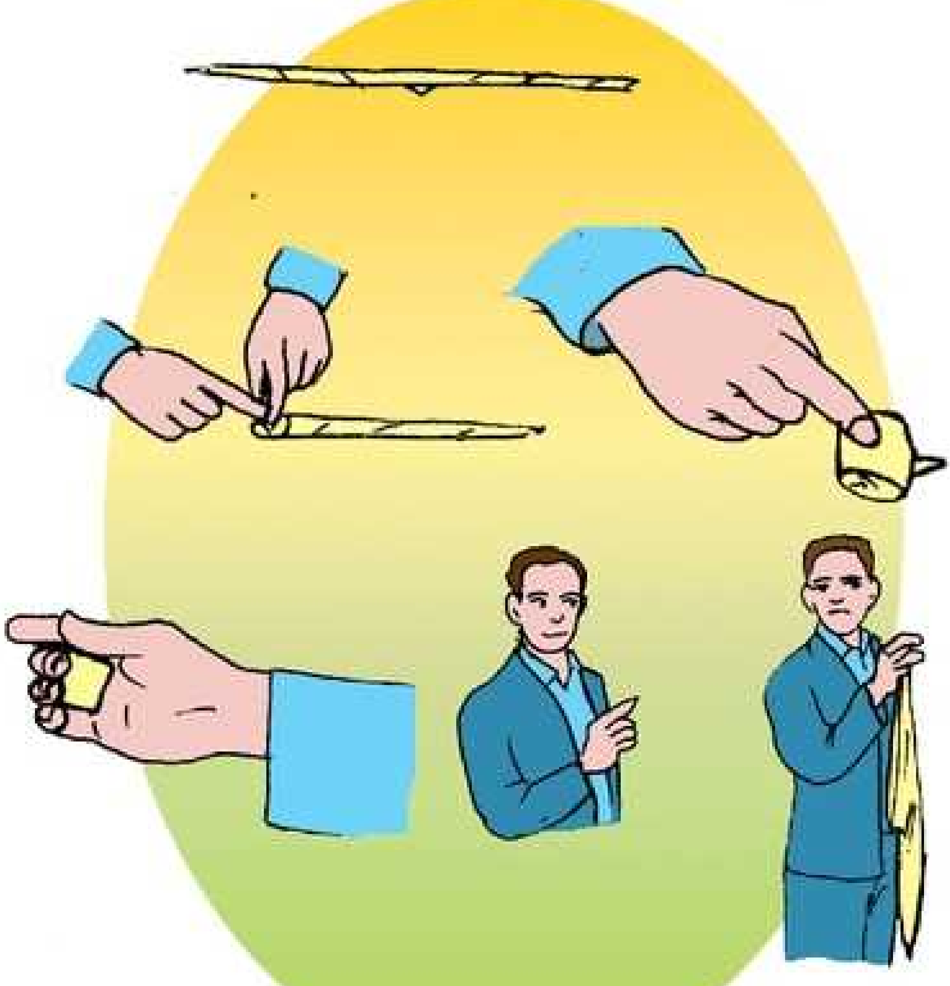
فى هذه اللعبة يمكننا إقناع كل الحضور أننا نستطيع أن نستحضر منديلًا حريريًا من الهواء على أن نعرض أيدينا أمامهم ليتأكد الجميع أن أيدينا فارغة.. ولكى ننفذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلى منديل حريرى فقط.

خطوات تنفيذ اللعبة

- هذه اللعبة تعتمد على أنك تمسك المنديل بقبضة يدك اليمنى بشكل يكون غير واضح لكل من حولك.
- قم بتجهيز المنديل وذلك بفرده أمامك بحيث تكون إحدى زواياه فى مواجهتك.. ثم قم بثنيه إلى نصفين.. ثم قم بلفه ابتداءً من قطره إلى أن تصل إلى الزاوية، ويفضل أن تقوم بلفه بإحكام لتحصل على شكل عصا مستديرة رفيعة من المنديل.. ثم قم بلف المنديل بإحكام من أحد أطرافه إلي أن تصل إلى الطرف الآخر وتترك قطعة صغيرة يمكنك أن تمسك المنديل منها .

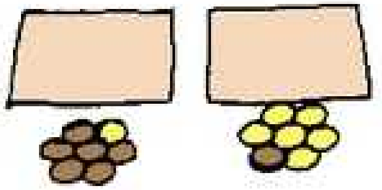


- ابدأ لعبتك وذلك بوضع المنديل بين إصبعى الوسطى والبنصر ليدك اليمنى على أن تمسك طرف المنديل الصغير بين إصبعى الإبهام والسبابة كما هو مبين في الصورة.. ويكون شكل يدك هذا فى مواجهتك .. أى تظهر أمام الحضور وكأنك لا تمسك أى شىء لأن كل الأصابع تكون مفرودة ماعدا الوسطى والبنصر.. وقد يكونا مثنيين شيئًا بسيطًا.. ثم قم بالتحدث بعبارات غيرمفهومة وكأنك تستخرج المنديل.. ثم اترك المنديل ينزلق من أسفل إصبعى الوسطى والبنصر مع الإمساك جيدًا بالطرف الموجود بين إصبعى الإبهام والسبابة.. فيظهر المنديل أمام الحضور وسط دهشتهم، فمن أين جئت بالمنديل؟!



اللعبة رقم 23

فى هذه اللعبة نقوم باستعراض مجموعتين من قشاط لطاولة على أن تتكون كل مجموعة من 7 قطع بنفس اللون الذي يختلف عن لون المجموعة الأخرى ثم نقوم برصّ كل مجموعة فوق بعضها ونلف كل مجموعة فى ورقة بإحكام.. ثم نرفع كل مجموعة فيشاهد كل الحضور أنهما قد تبادلا ألوانهما معًا.. فالمجموعة التى تحمل اللون البنى أصبحت بيضاء والعكس.. ولتنفيذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلي مجموعتين من قشاط الطاولة كل مجموعة تتكون من 7 قطع بلونين مختلفين ومربعين من الورق المقوى وورق مقوى بنى وأبيض ومقص .



خطوات تنفيذ اللعبة

- قم بتجهيز «القواشيط» التى سوف تستخدمها أولًا وذلك بقطع دائرة من الورق المقوى بحيث يكون قطرها مساويًا لقطر قطعة القشاط.. ثم الصقها على أحد جانبى قشاط أبيض ثم اقطع دائرة بنفس الطريقة من الورق الأبيض والصقها على أحد جانبى القشاط البني.
- قم برصّ كل مجموعة على المنضدة بحيث تكوّن شكل وردة فتضع «وحدة قشاط» فى المنتصف وحوله القطع الستة المتبقية كما هو مبين فى الصورة.. على أن تعرف «القشاط» الموجود فى المجموعة البيضاء.. وملصوق عليه ورقة بنى وليكن هوالذى فى المنتصف.. وأيضا ضع القشاط الموجود فى المجموعة البنى ولكنه ملصوق عليه ورقة بيضاء فى المنتصف.
- استعرض المجموعتين أمام كل الحضور ليتأكدوا أن كل مجموعة تحمل نفس اللون.

- قم برصّ القطع فوق بعضها بحيث يكون القشاط المختلف هو الذى تضع عليه باقى المجموعة.. فتصبح المجموعة لونها أبيض ولكن وجه آخر قشاط عندما ترفع المجموعة سوف يكون بنيًا.. وبنفس الطريقة قم برصّ قواشيط المجموعة الثانية.. وباستخدام مربعى الورق المقوى قم بلف كل مجموعة فى الورق بإحكام كما هو مبين فى الصورة.. ودون أن تحرك المجموعتين من مكانهما، ارفع المجموعتين ليشاهدهما كل الحضور ويبدو لهم أن لونى المجموعتين قد تبدلا .



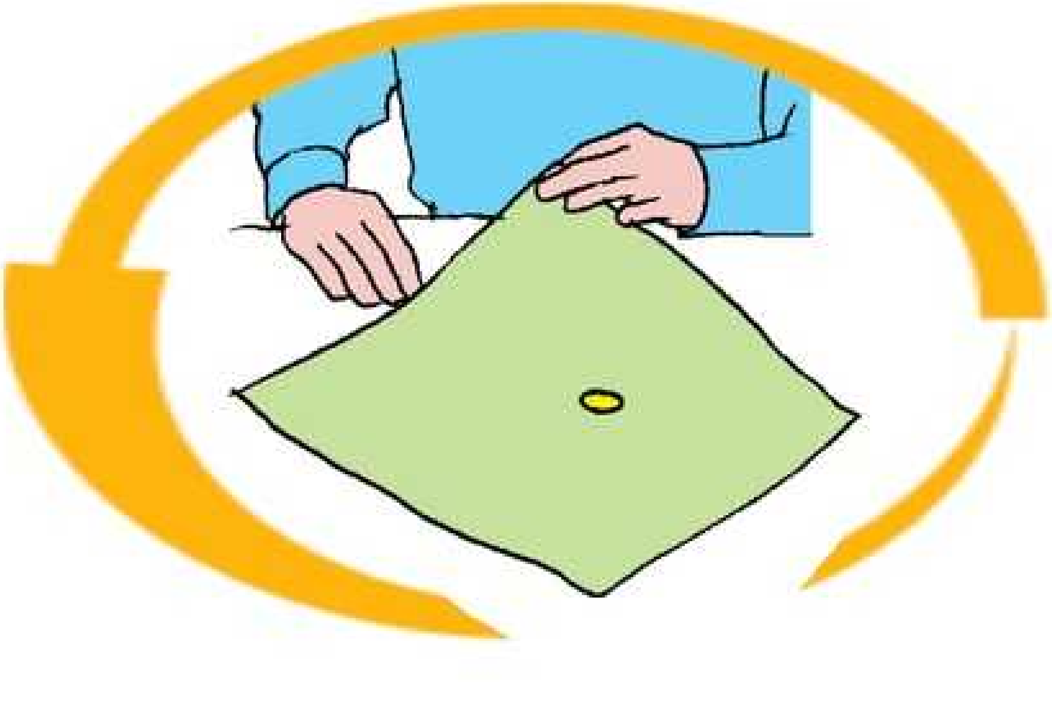
- ضع المجموعتين فوق المنضدة مرة أخرى ثم ارفع الورق الملصوق فوق كل مجموعة لتزداد دهشة كل الحضور عندما يجدون أنه عاد كل لون لمجموعته الأصلية.

اللعبة رقم 24

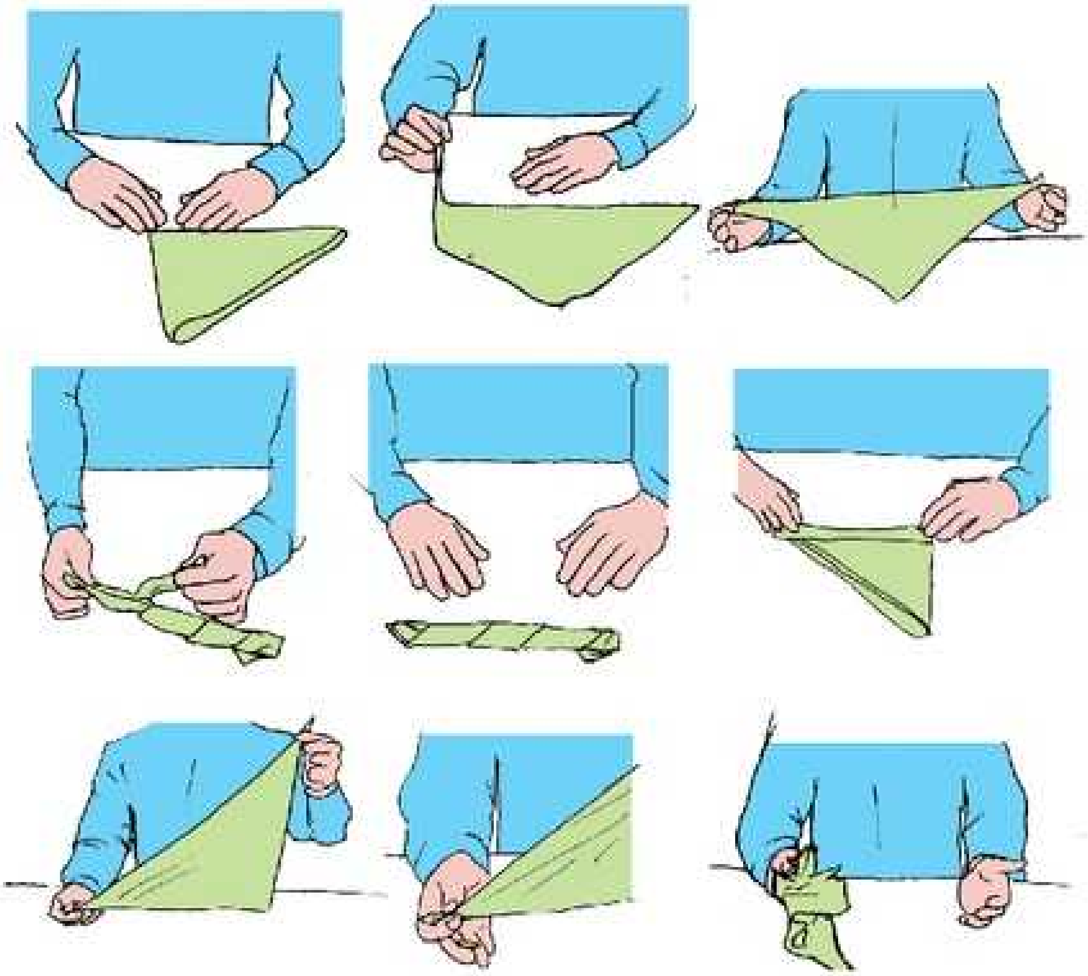
فى هذه اللعبة نقوم بإخفاء عملة معدنية بعد لفها فى منديل أمام الحضور. وسر هذه اللعبة يكمن فى طريقة لف المنديل حول العملة.. ولكى ننفذ اللعبة سوف نحتاج إلى عملة معدنية ومنديل ومنضدة .

خطوات تنفيذ اللعبة:

- ابدأ اللعبة بفرد المنديل على المنضدة ولكن على طريقة الشكل الهندسى (المعين)، أى أن إحدى زوايا المنديل تكون مواجهة لجسمك.
- ضع العملة فى منتصف المنديل ولكن اجعلها مقتربة أكثر من الجانب الأيسر.. ثم اثن المنديل بحيث تجعل زاوية المنديل البعيدة فوق الزاوية التى فى مواجهة جسمك.



- اثن طرف المنديل الأيمن فوق الطرف الأيسر كما هو مبين فى الصورة.. ثم اثن المنديل لأعلى مسافة تكون كافية لتغطية العملة.. ثم استمر في ثنى المنديل إلى أن تصل إلى نهاية الزاوية ويصبح المنديل عبارة عن قطعة مستطيلة موضوعة بشكل أفقي على المائدة.



- أمسك المنديل من الجانب المفتوح.. ثم أمسك بكل يد نهاية من نهايتى المنديل.. ثم افرد المنديل ببطء بين يديك ثم قم بإمالة المنديل إلى جهة اليمين فتسقط العملة فى يدك اليسرى ثم افرد المنديل لتعلن عن اختفاء العملة ثم ضع المنديل فوق يدك اليسرى لتخفى به العملة.. ثم افتح يدك اليمنى ليتأكد الجميع أن العملة غير موجودة بها .

اللعبة رقم 25

فى هذه اللعبة نقوم باستعراض مشط كبريت (علبة كبريت على شكل كتاب) أمام كل الحضور ثم فتحها ليتأكد الجميع من أن كل أعواد الثقاب بها سليمة أى غير مشتعلة.. ثم ننزع عودًا من بين الأعواد ونقوم بإشعاله.. ثم نلفه وهو مشتعل حول باقى أعواد الثقاب ثم نفتح علبة الثقاب مرة أخرى أمام الحضور ليجدوا أن هناك عودًا واحدًا فقط فى منتصف كل الأعواد مشتعل وباقى الأعواد حوله سليمة.. وسوف نحتاج إلى مشط كبريت فقط.

خطوات تنفيذ اللعبة

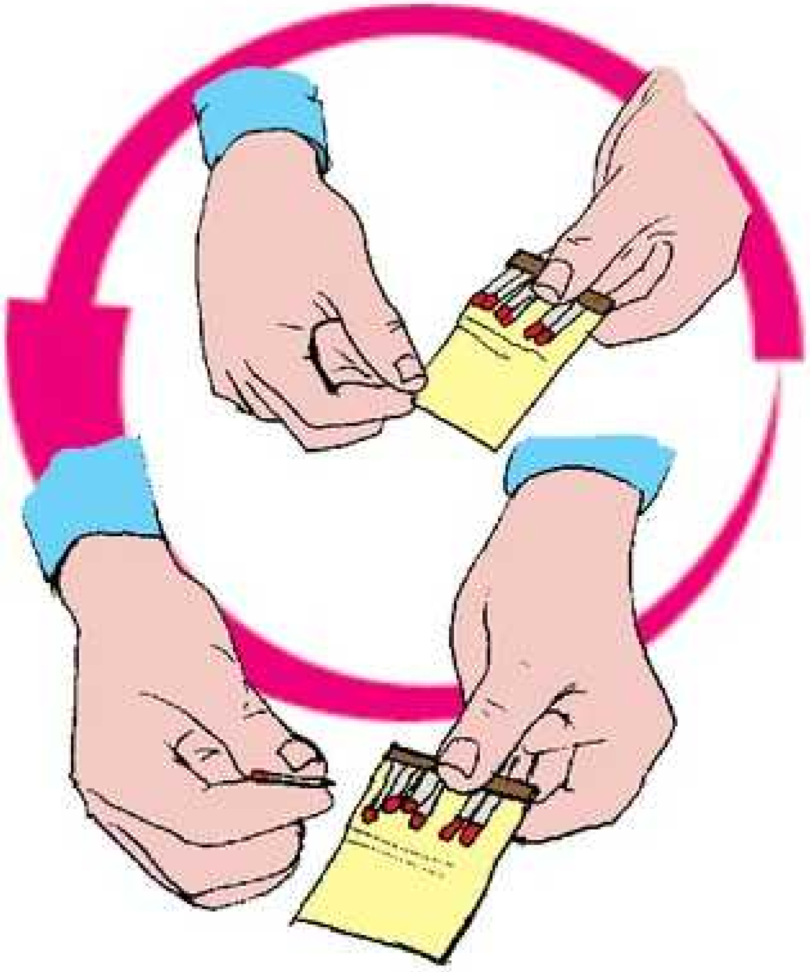
- ابدأ بالتحدث عن قدرتك على أن تشعل عود ثقاب حول علبة الثقاب بأكملها ولكن، يكون عود واحد فقط هو الذى يشتعل ويبقى باقى الأعواد سليمة.
- جهِّز مشط الكبريت وذلك بحرق عود واحد منه فى المنتصف دون أن تنزعه من المشط.. ثم اثنه إلى الخارج ثم أغلق المشط وضعه فى جيبك.



- عندما تعلن عن بداية اللعبة، أخرج مشط الكبريت من جيبك أمام كل الحضور وافتح غطاءه.. ثم أمسكه كما هو مبين فى الصورة.. أى تفتح الغطاء بيدك اليمنى وإصبع إبهام اليد اليسرى يخفى خلفه العود الذى سبق احتراقه وثنيه خارج المشط، وبذلك يرى كل الحضور أن كل أعواد الثقاب الموجودة فى مشط الكبريت كلها سليمة.

- انزع أحد الأعواد السليمة وأشعله ثم أغلق غطاء مشط الكبريت وذلك بعد إعادة العود المحترق إلى مكانه .

- لف العود المشتعل حول مشط الكبريت على أن تقوم بحركات بهلوانية فى هذه الأثناء لتشغل أذهان الحضور ثم تفتح الغطاء وتستعرض المشط أمامهم.



اللعبة رقم 26

فى هذه اللعبة نقوم بإبهار الحضور بأننا نستطيع أن نمسك بأيدينا اليسرى فرخًا مثنيًا على شكل مستطيل من ورق الجرائد أو أى شىء مشابه فى الحجم والطول.. على أن نضم عليه أصابع اليد وأيضا تمسك يدك اليمنى برسغ يدك اليسرى ليتأكد الجميع أن ورقة الجرائد غير ممسوكة بيدك اليمنى.. ثم تبعد يدك اليمنى تمامًا لتزداد دهشة الحضور عندما يشاهدون الورق لا يسقط على الأرض.. ويفضل أن تنفذ اللعبة فى دقائق قليلة وبسرعة ليكون تأثيرها قويًّا. وسوف تحتاج لتنفيذ اللعبة إلى سكين سفرة أو مسطرة أو عصا رفيعة أو قلم رصاص وفرخ من ورق الجرائد وساعة يد.



خطوات تنفيذ اللعبة

- أولًا ارتدِ ساعة اليد فى يدك اليسرى.
- اثنِ فرخ ورق الجرائد على شكل مستطيل كما هو مبين فى الصورة.
- ضع سكين السفرة أو المسطرة بين يديك وأُستيك الساعة بحيث يكون جزء منها داخل راحة يدك اليسرى.
- ضع مستطيل ورق الجرائد أسفل طرف السكينة الموجود فى راحة يدك وبذلك تسند السكين مستطيل الورق دون أن يسقط من يدك.
- ضع إصبع يدك اليمنى فوق السكينة لكي تختفى تمامًا وقم بإعلان بداية اللعبة للحضور.



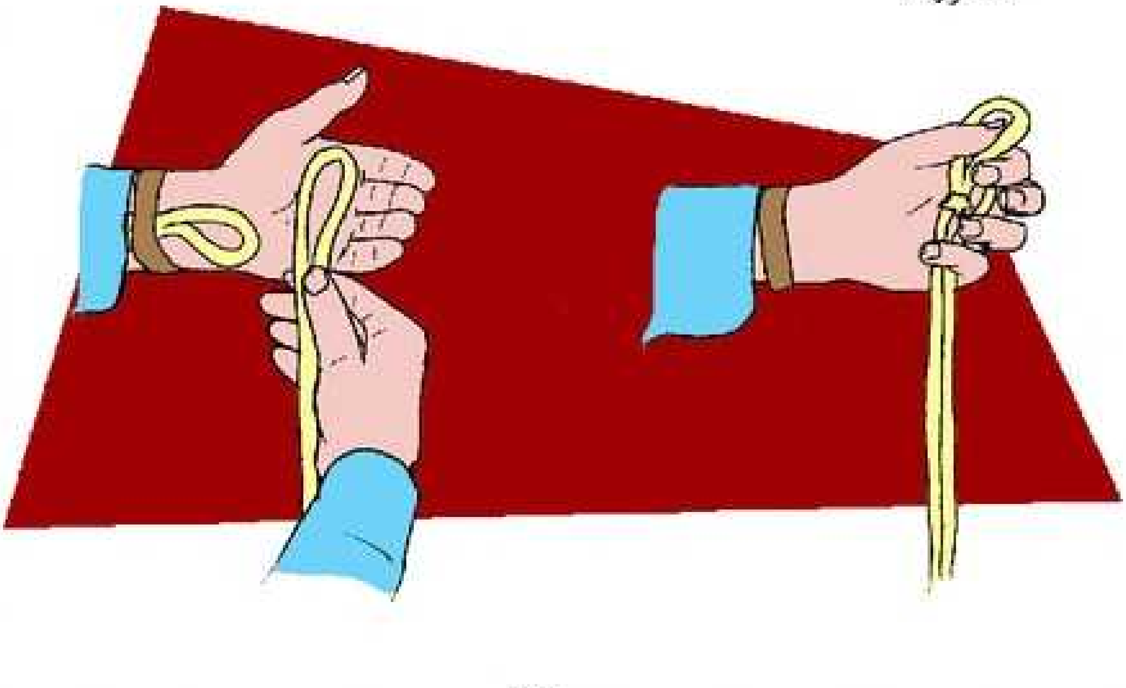
- فى حركة سريعة اجعل راحة يدك اليسرى فى الاتجاه لأسفل.. ثم ضع يدك اليمنى فوق رسغ يدك اليسرى ليرى الجميع أن الورق لا يسقط على الأرض رغم أنك لا تمسكه بيدك اليمنى.

اللعبة رقم 27

فى هذه اللعبة نقوم بقطع قطعة من الحبل مثبتة بشكل مزدوج أى طبقتين من الحبل.. ثم نمسك بها من الطرف المغلق ونقوم بقطعها إلى قطعتين بحيث يظهر طرفاها أمام الحضور.. ثم نعود ونمسك قطعة الحبل بين أيدينا لنظهر أمام الحضور أنها سليمة ولم تقطع.. ولتنفيذ هذه اللعبة نحتاج إلى قطعة من الحبل طولها 160 سم وخيط رفيع.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- قم بتجهيز لعبتك أولًا وذلك بقطع قطعة من الحبل طولها 8 سم، ثم اثنها من المنتصف واربط الطرفين معًا بقطعة خيط رفيعة لتحصل على حلقة صغيرة من الحبل.
- البس ساعة، ثم قم بوضع حلقة الحبل بها واثنها بشكل أفقى أسفل أستيك الساعة بحيث يكون الطرف المغلق فى اتجاه أصابع يديك كما هو مبين فى الصورة.



- ابدأ لعبتك بأن تمسك قطعة الحبل الطويلة بين يديك وتعرضها جيدًا أمام الحضور ليتأكدوا أنها سليمة.. ثم اثنها من المنتصف وأمسكها بيدك اليمنى.. ثم ضعها فى يدك اليسرى. وبدون أن يلاحظ أحد خذ حلقة الحبل المجهزة سابقًا الموجودة أسفل أستيك الساعة.. ثم اجعل طرفيها فى راحة يدك.. ثم أمسك بالمقص واقطع الحلقة ليصبح لها طرفان، ويظن الحضور أنك قمت بتقطيع الحبل .. ثم أمسك الحلقة بعد قطعها فى يدك بحيث لا تظهر للحضور.. ثم أمسك طرفى الحبل مرة أخرى بين يديك ليظهر للحضور أنه سليم وغير مقطوع رغم أنهم شاهدوا طرفى الحبل بين يديك عندما قمت بقطعه بالمقص .. فكيف عاد سليمًا مرة أخرى.



اللعبة رقم 28

فى هذه اللعبة نقوم بوضع كوبين من الزجاج على منضدة.. ثم نضع بين الكوبين عملة ورقية.. ثم ضع فوق العملة كوبًا ثالثًا فتجد أن الكوب سوف يأخذ العملة ويسقط لأسفل، ولكن يمكنك أن تستخدم عملة ورقية بها مجموعة من الثنايا.. ثم تضعها فوق الكوبين.. وعندما تضع الكوب الثالث لا يسقط ويظل ثابتًا فوق العملة الموضوعة بين الكوبين.. ولكى ننفذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلى ثلاثة أكواب زجاجية متماثلة فى الشكل وعملة ورقية جديدة .

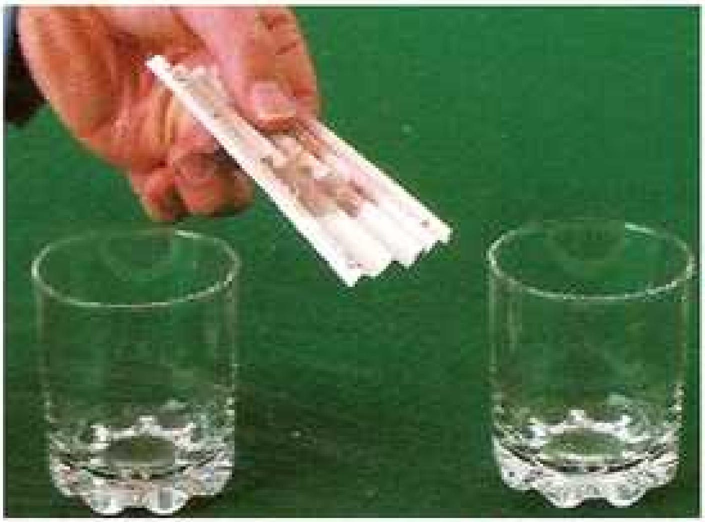
خطوات تنفيذ اللعبة:

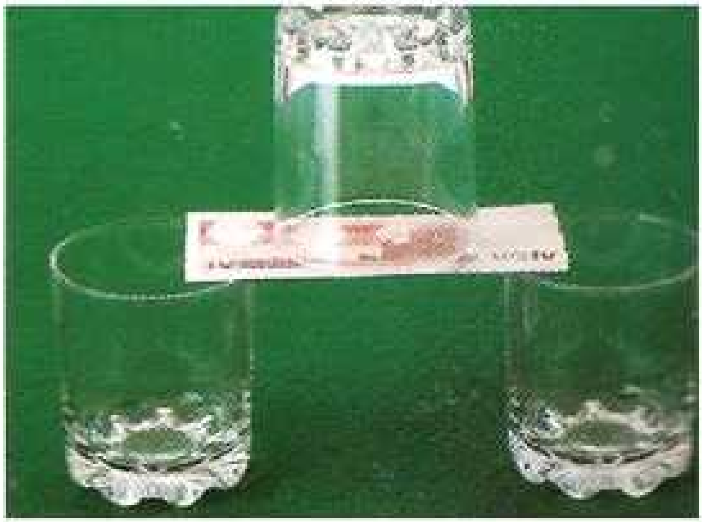
- ابدأ بتجهيز لعبتك وذلك بإحضار الأكواب الثلاث ثم تضعها على خط أفقي واحد.



- ارفع الكوب الموجود فى الوسط.. ثم قم بتجهيز عملتك الورقية وذلك بثنيها نصف سنتيمتر فى الاتجاه لأعلى.. ثم اقلب العملة واثنها لمسافة نصف سنتيمتر فى الاتجاه الآخر.. وهكذا.. إلى أن تحصل وتصل إلى نهاية الطرف الآخر للعملة.

- ضع العملة فوق حافتى الكوبين بحيث تكوّن شكل كوبرى ثم ضع الكوب الثالث فوقها وسط توقع كل الحضور أن العملة سوف تسقط ويسقط الكوب معها.. ولكنهم يندهشون عندما يجدون أن الكوب ظل فى مكانه ولم يسقط من فوق العملة وذلك بسبب الثنايا الموجودة بها .





اللعبة رقم 29

فى هذه اللعبة يمكنك أن تقنع أصدقاءك أنك تستطيع أن تُنفذ إصبع الإبهام فى منتصف منديل دون أن يحدث أى ثقب فى المنديل.. وسوف يشاهدون فعلًا إصبعك ينفُذ من خلال المنديل.. وبعد ذلك تفرد لهم المنديل وذلك ليتأكدوا أنه سليم وليس به أى ثقوب، وسوف نحتاج إلى منديل وإصبع إبهام زائف.

خطوات تنفيذ اللعبة

- ابدأ أولًا بارتداء إصبع الإبهام الزائف فى يدك اليسرى.
- اطلب منديلًا من أحد الحضور لتبدأ اللعبة.. ثم افرد المنديل فوق إصبع إبهام يدك اليمنى بحيث تكون يدك اليمنى فى مواجهة يدك اليسرى..ودون أن ينتبه أحد من الحضور قم بنزع الإبهام الزائف الذى فى اليد اليسرى والبسه فى إصبع إبهام اليد اليمنى فوق المنديل.. ثم أبعد يدك اليسرى تمامًا.. ليظهر إصبع إبهام اليد اليمنى ينفذ من خلال المنديل.. ويمكنك أن تحرك يدك اليمنى فى كل الاتجاهات.. ليتأكد الحضور أن إصبعك قد نفذ فعلًا من المنديل.



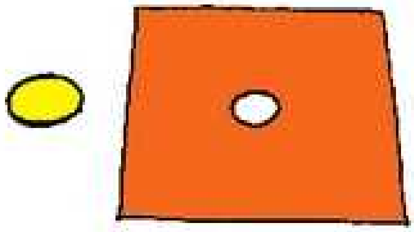
- اخلع إصبع الإبهام الزائف بسرعة والبسه فى يدك اليسرى كما كان.. ثم ارفع المنديل أمام الحضور ليتأكدوا أن المنديل مازال سليمًا رغم أن إصبعك قد نفذ منه منذ قليل.

اللعبة رقم 30

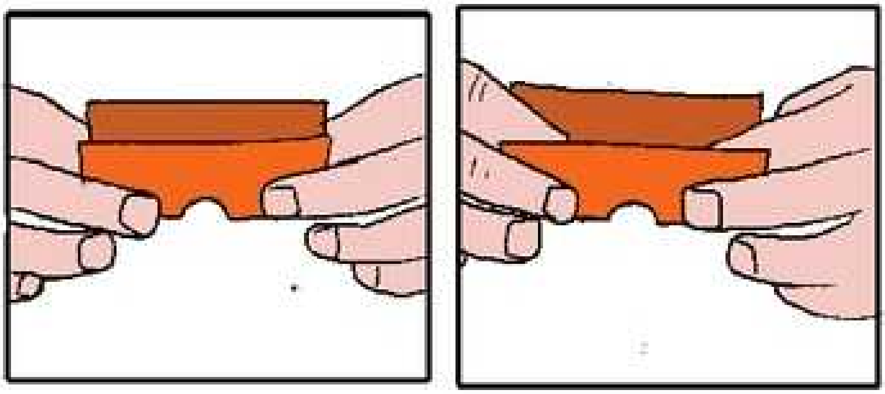
فى هذه اللعبة نقوم بتمرير عملة معدنية من خلال ثقب موجود فى وسط قطعة من الورق بحيث يكون قطر هذا الثقب أصغر من قطر العملة المعدنية دون أن يحدث أى قطع فى الورقة وتعرض الورقة أمام كل الحضور ليتأكدوا أن الثقب كما هو ولم يحدث به أى تغيير.. ولذلك سوف نحتاج إلى قطعة ورق مربعة وعملة معدنية ومقص وفرجار.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- ابدأ بتجهيز الورقة أولًا وذلك برسم دائرة قطرها 1.5 سم فى المنتصف.
- باستخدام المقص قم بتفريغ الدائرة ثم اعرضها أمام الحضور.

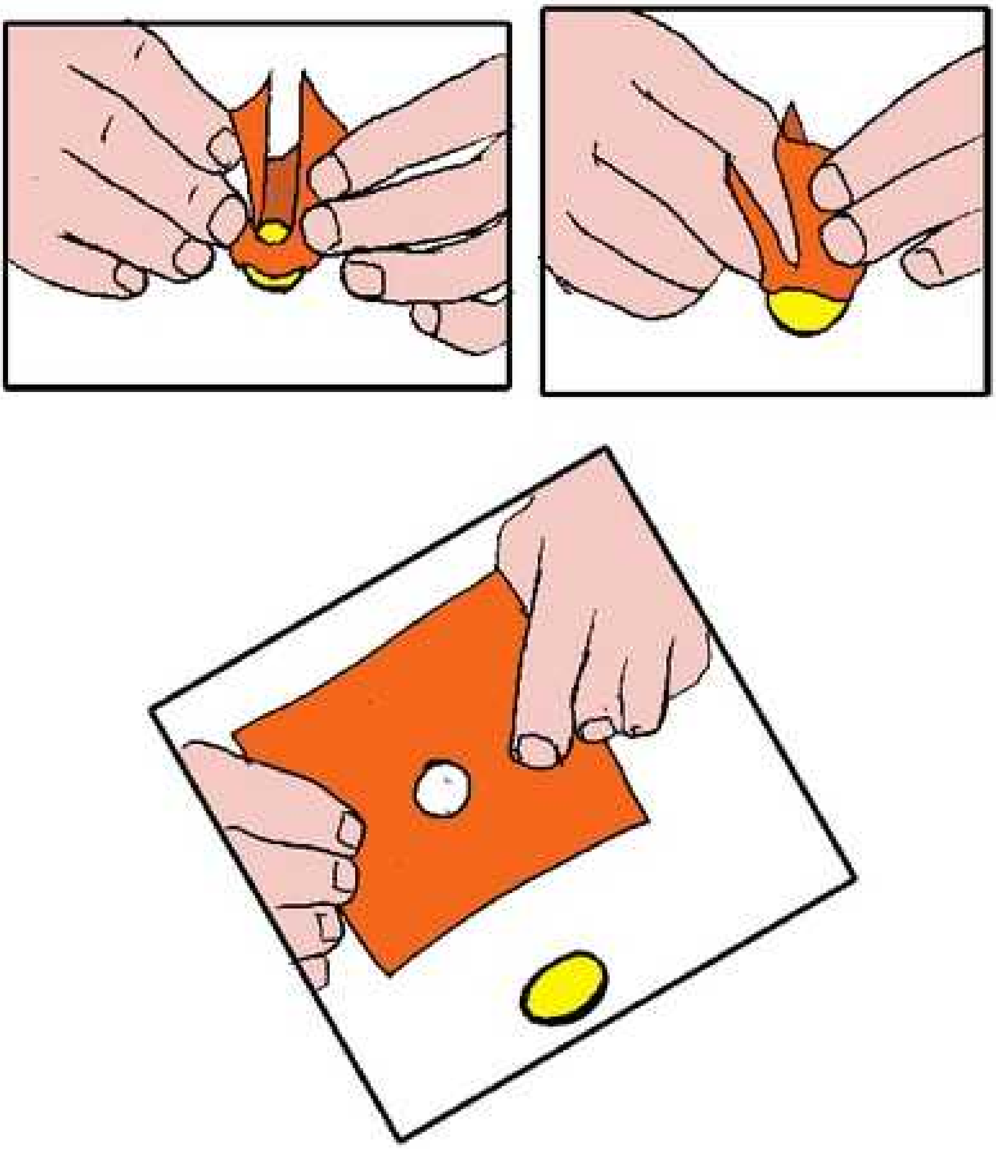


- اثن الورقة من المنتصف بحيث يكون وجه الدائرة المفرغة لأسفل.. ثم ضع العملة المعدنية داخل الورقة المثنية فوق الدائرة المفرغة.



- اجذب طرفى الورقة بأصابع يدك لأعلى كما هو مبين فى الصورة.. فتجد أن العملة سقطت من الثقب بسهولة رغم أن الثقب أصغر من قطر العملة.

-افرد الورقة مرة أخرى أمام الحضور لتعلن لهم أن الدائرة الموجودة فى منتصف الورقة كما هى ولم يحدث فيها أى قطع وتزداد دهشتهم من كيفية تمرير العملة.

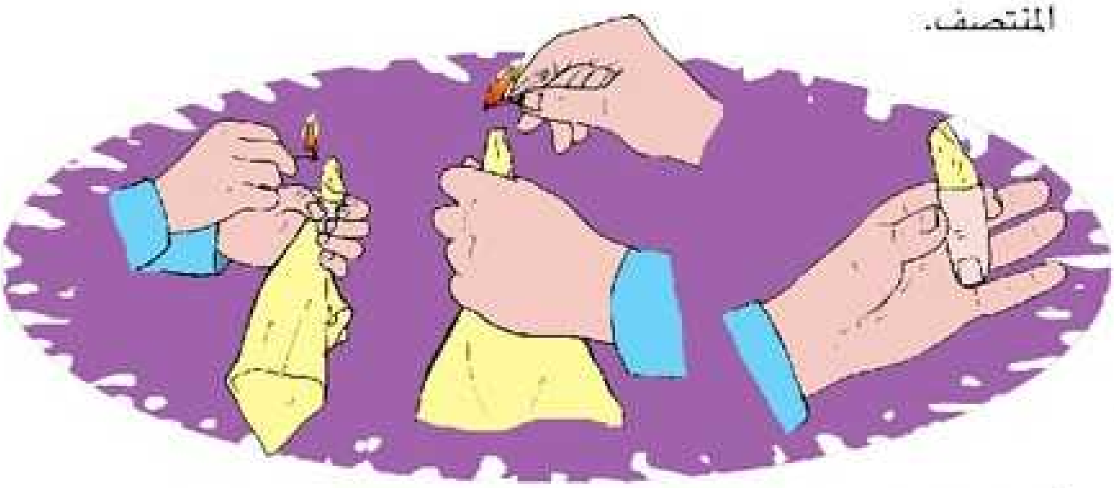


اللعبة رقم 31

في هذه اللعبة يمكنك أن تقنع الحضور أنك ذو قوة خارقة فيمكنك أن تحرق منديلًا.. ثم يعود هذا المنديل مرة أخرى سليمًا دون أن يحدث فيه شيء.. وسوف تحتاج فى هذه اللعبة إلي إصبع إبهام زائف، وقطعة قماش صغيرة بيضاء، ومنديل، وعلبة ثقاب.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- ابدأ أولًا بحشو إصبع الإبهام الزائف بقطعة القماش البيضاء وضع الإصبع فى جيبك مع علبة الثقاب.
- اطلب من أحد الحضور منديلًا، ويشترط أن يكون به قطعة بيضاء فى المنتصف.



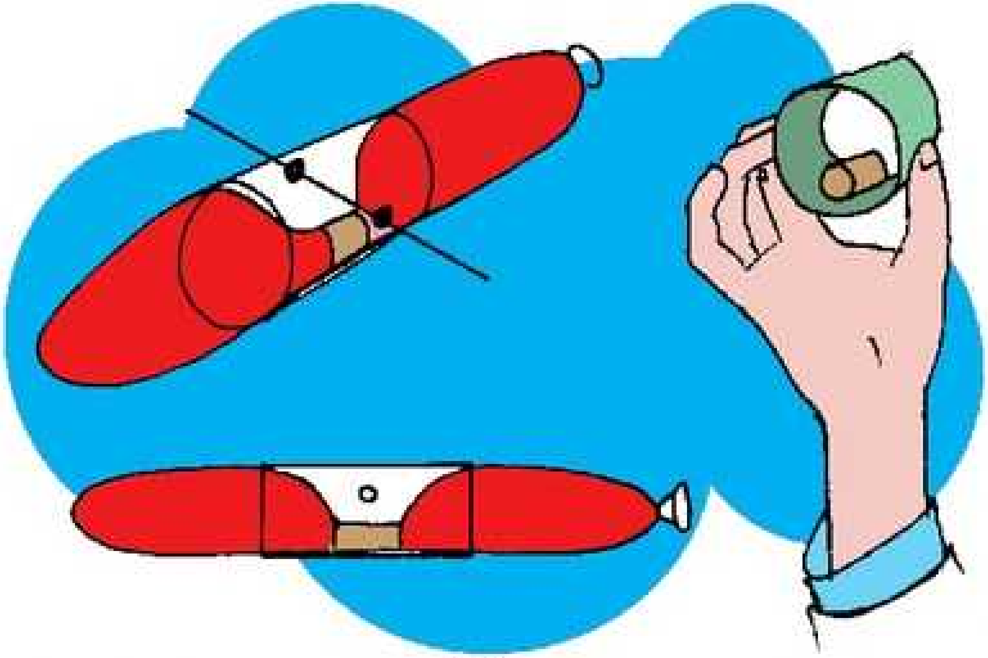
- أمسك المنديل بيدك اليسرى ثم ضع يدك اليمنى فى جيبك وقم بارتداء الإصبع الزائف وأخرج علبة الثقاب .. ثم أمسك المنديل ثم انزع الإصبع الزائف واسحب قطعة القماش الموجودة فى الإصبع ثم أشعل النار فيها دون أن يلاحظ أحد.. ويتخيل الجميع أنك تحرق المنديل بالفعل..
- بعد أن تحترق قطعة القماش تمامًا البس الإصبع الزائف فى يدك اليسرى.. ثم افرد المنديل أمام الحضور ليجدوا أنه مازال سليمًا رغم أنك أشعلت فيه النيران أمامهم.

اللعبة رقم 32

فى هذه اللعبة نقوم بتمرير سيخ حاد من خلال بالونة طويلة دون أن يحدث لها أى شيء ولا تتعرض للانفجار رغم أنك إذا طلبت من أحد الحضور وضع السيخ داخل البالونة سوف تنفجر.. ولكى تنفذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلى بالونه طويلة وسيخين وورق مقوى ومقص وصمغ.

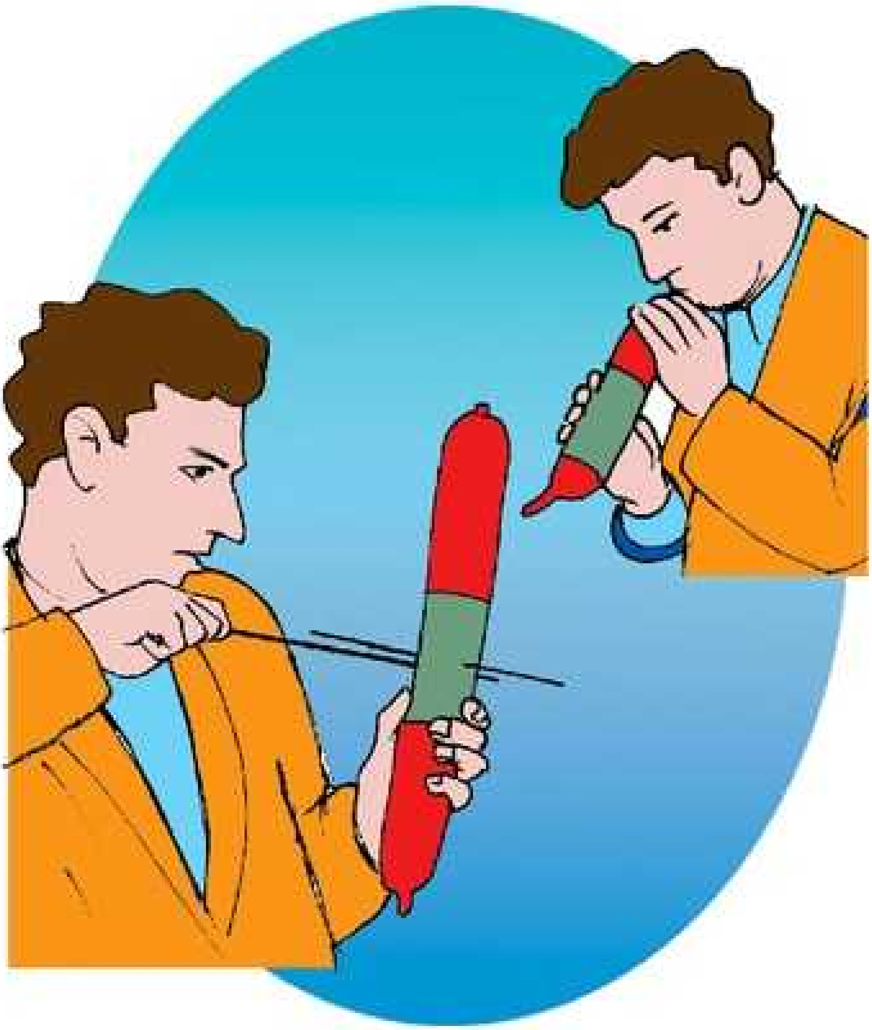
خطوات تنفيذ اللعبة

- تعتمد هذه اللعبة على تمرير البالونة قبل نفخها من خلال أسطوانة صغيرة ملصوقة فى جدار أسطوانة كبيرة من الورق المقوى.. والسيخان يمرران من خلال الأسطوانة دون أن يلمسا البالونة.
- باستخدام الورق المقوى قم بعمل أسطوانة طولها 12 سم وقطرها 6 سم.. ثم ألصق طرفيها وقم بعمل أسطوانة أخرى طولها 3 سم وقطرها 2 سم.. ثم ألصق الأسطوانة الصغيرة داخل الأسطوانة الكبيرة.. أى فى جدار الأسطوانة الكبيرة من الداخل كما هو مبين فى الصورة.



- غلّف الأسطوانة الكبيرة من الخارج بورق جرائد .. ثم قم بعمل أربعة ثقوب، كل اثنين متقابلان في الجزء الفارغ من الأسطوانة الكبيرة.. أى من الجانب المقابل للجانب الملصوق به الأسطوانة الصغيرة.

- مرر البالونة داخل الأسطوانة بحيث تمر داخل الأسطوانة الصغيرة الموجودة بالداخل.. ثم انفخ البالونة واربطها لتظل منفوخة.. ثم استعرض البالونة أمام الحضور.. ثم مرر السيخ الأول من خلال أول ثقبين متقابلين فى الأسطوانة ليرى الحضور أن السيخ مخترق البالونة وهى مازالت سليمة ومنفوخة.. ثم مرر السيخ الآخر لتزيد من دهشة الحضور.

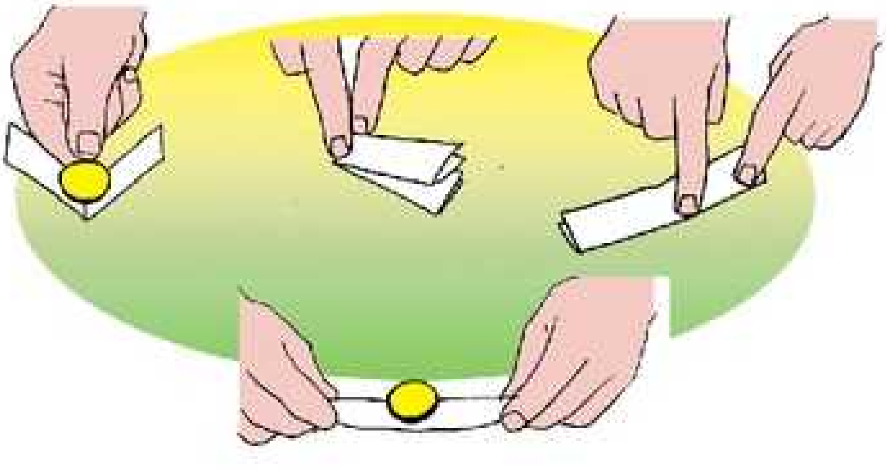


اللعبة رقم 33

فى هذه اللعبة نجعل عملة معدنية تستند على سيف عملة ورقية.. وبالطبع هذا مستحيل، أن تقف عملة معدنية فوق حافة عملة ورقية.. ولكن تعتمد هذه اللعبة على أن نثنى العملة الورقية بطريقة معينة فتستند فعلًا عليها العملة المعدنية. ولتنفيذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلى عملة ورقية جديدة وعملة معدنية.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- ابدأ بتجهيز العملة الورقية المستخدمة .. وذلك بثنيها من المنتصف على الخط الأفقي واضغط عليها جيدًا كما هو مبين فى الصورة.
- اثن العملة من المنتصف من الخط الرأسى واضغط عليها أيضًا.
- ضع العملة فوق المنضدة بحيث تكون على شكل حرف (V) .. ويكون الجانب المغلق لها من أعلى.. أى ترتكز العملة على طرفيها المثنيين فتظل ثابتة.
- ضع العملة المعدنية فوق الزاوية المكونة من ثنى العملة.. أى سيكون نصف العملة المعدنية مرتكزًا على جانب من جانبى العملة.. ونصفها الآخر مستند على الجانب الآخر للعملة الورقية فتظل ثابتة.
- أمسك طرفى العملة الورقية بين يديك وافرد العملة ببطء.. فتجد أن العملة المعدنية ثابتة فوق العملة الورقية دون أن تسقط.

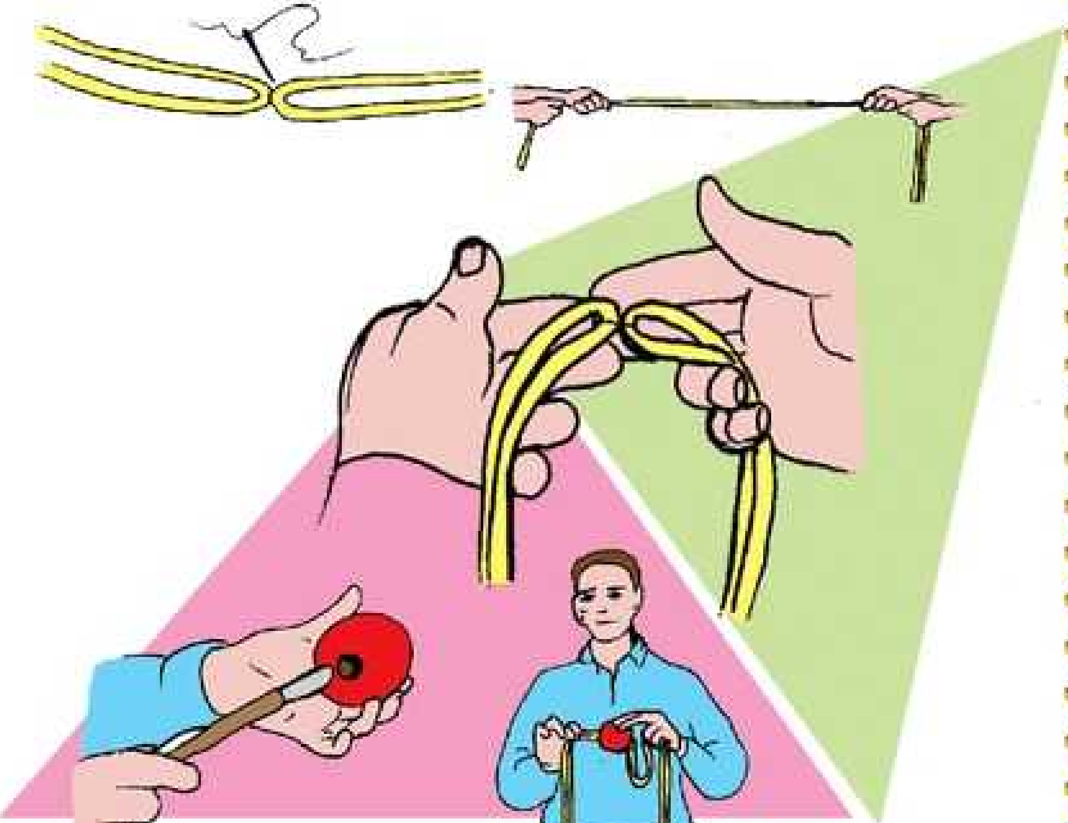


اللعبة رقم 34

فى هذه اللعبة نقوم بتمرير ثمرة تفاح داخل قطعة من الحبل مكونة من طبقتين.. ثم نقوم بإخراج التفاحة من الحبل دون أن نقطع التفاحة أو نقطع الحبل.. ولكى ننفذ هذه اللعبة سوف نحتاج ثمرة تفاح و(مقوار) لنزع قلبها وقطعة من الحبل طولها 4 أمتار وخيطًا رفيعًا ومنديلًا وإبرة خياطة.

خطوات تنفيذ اللعبة

- اقطع قطعتين من الحبل طول كلٍّ منهما 1.8 متر.. ثم اثن كل قطعة من المنتصف.. ثم قم بخياطة القطعتين معًا من الطرف المغلق كما هو مبين فى الصورة.

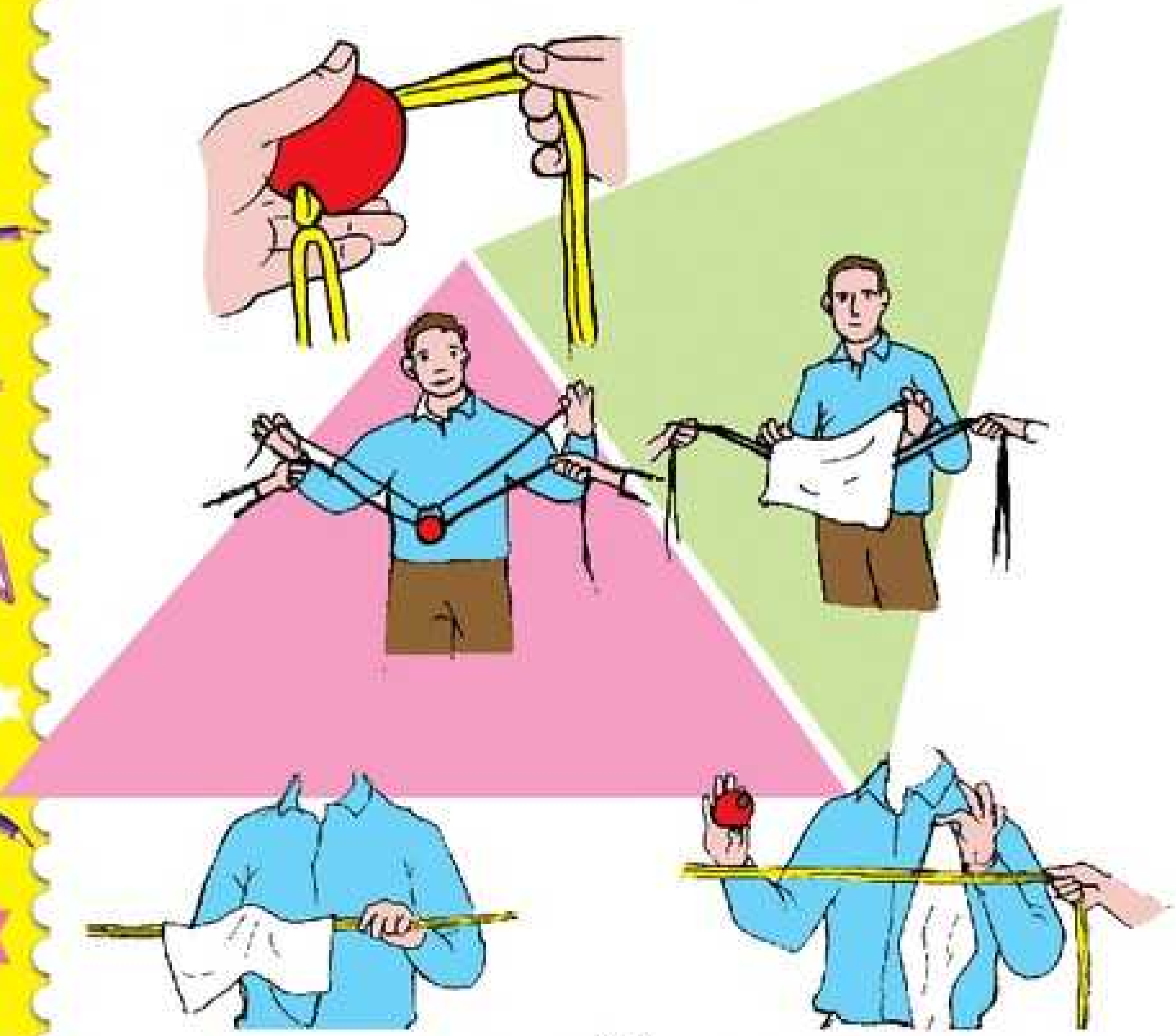


- باستخدام المقوار انزع قلب التفاحة لتحصل على ثقب بها ولكن الثمرة سليمة وكاملة.

- استعرض التفاحة أمام الحضور.. ثم استعرض قطعة الحبل.. ومرر الحبل داخل التفاحة على أن تظل نقطة التصاق قطعتى الحبل على طرف التفاحة.

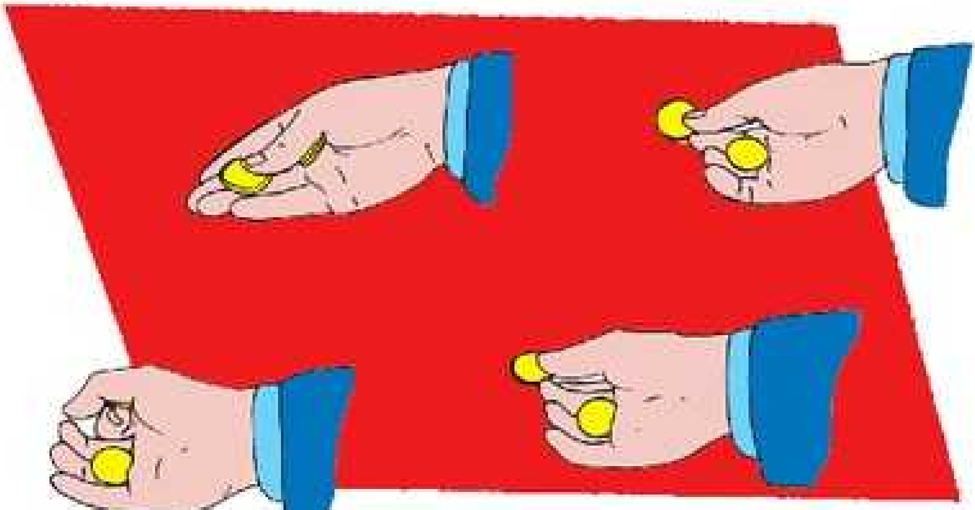
- اجذب أحد طرفى الحبل واربطهما معًا فوق التفاحة.

- استدع اثنين من الحضور واطلب من كل واحد أن يمسك طرفًا من طرفى الحبل ثم قم بتغطية التفاحة بالمنديل، ومن أسفل المنديل انزع الخيط الملتصق به قطعتى الحبل.. وتخرج التفاحة رغم إمساك الاثنين بطرفى الحبل.. ثم ارفع المنديل وأمسك بالتفاحة لتزداد دهشة الحضور.



اللعبة رقم 35

فى هذه اللعبة نقوم باستخدام عملتين مختلفتين فى اللون والقيمة على أن نظهر الأولى.. ثم نقوم بإخفائها ونظهر الأخرى.. ولاختلاف لون العملتين سوف يلاحظ ويتأكد الجميع أنها أصبحت عملة أخرى.. ولكى تنفذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلى عملتين معدنيتين مختلفتين فى اللون..



خطوات تنفيذ اللعبة:

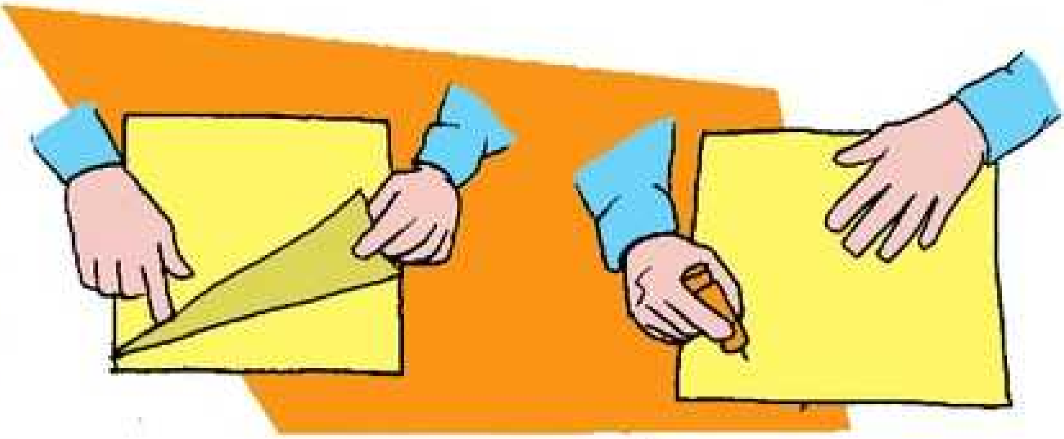
- استعرض يدك اليمنى فارغة أمام الحضور.. ثم ضع فى يدك العملتين دون أن يلاحظ أحد.. على أن تضع عملة بين إصبع الإبهام والسبابة والعملة الثانية أسفل الإصبعين الوسطى والخنصر.
- ابدأ لعبتك وذلك بفرد إصبع السبابة بخفة حركة لتظهر العملة التى لونها ذهبى بين طرفى إصبعى الإبهام والسبابة ثم ضم الإصبعين مرة أخرى لتخفى العملة كما كانت.. ثم افرد إصبع السبابة وتظل العملة خلف أسفل إصبع الإبهام ثم ضع إصبع الإبهام فوق العملة الثانية ذات اللون الفضى وحركها إلى أن تمسكها بين أصابعك وتسقط العملة الثانية فى راحة يدك.. وبذلك تتغير العملة.. ويمكنك القيام باللعبة مرة أخرى لتزيد من دهشة الحضور.

اللعبة رقم 36

فى هذه اللعبة نقوم بتمزيق منديل ورقى أبيض.. ثم نعيده صحيحًا مرة أخرى مع تغيير لونه إلى اللون الأحمر.. ولكى ننفذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلى منديلين ورقيين بنفس الحجم ولكن بلونين مختلفين.. أحدهما أحمر والآخر أبيض، وصمغ، وقلم فلوماستر.

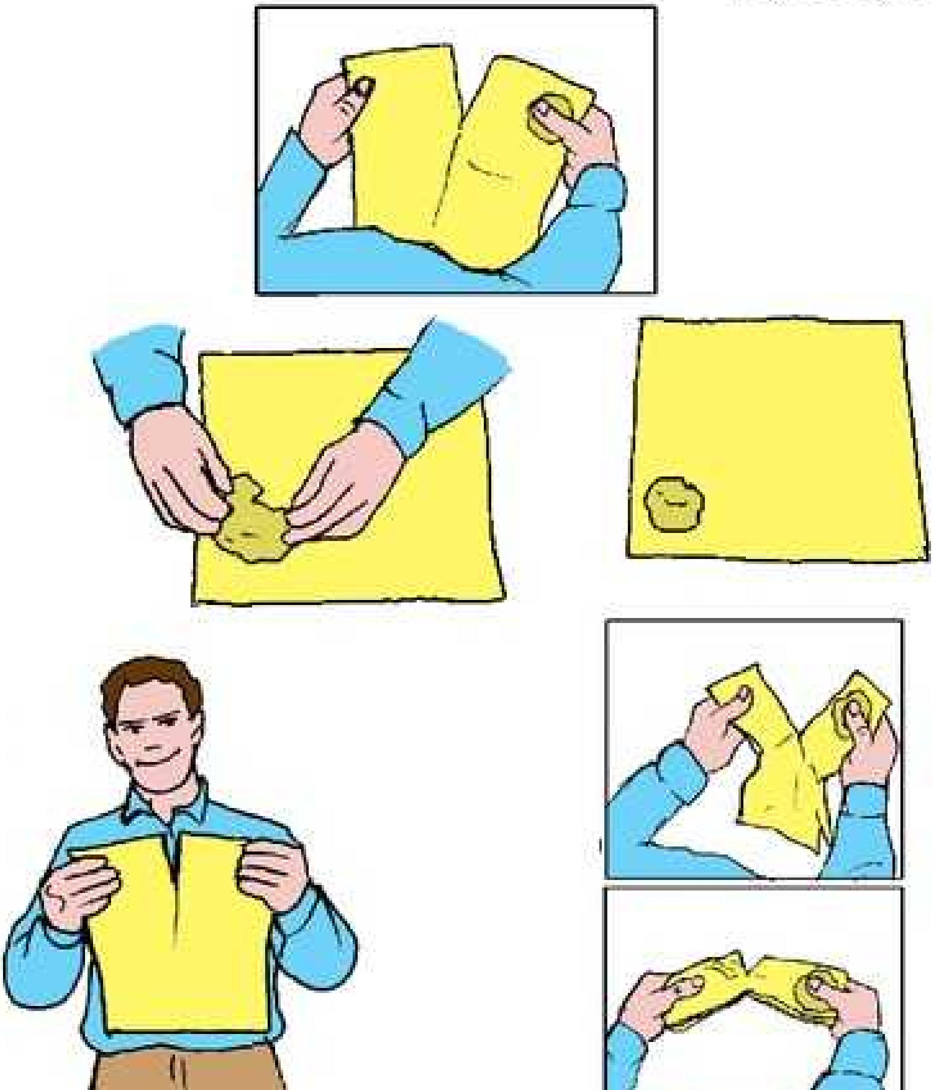
خطوات تنفيذ اللعبة:

- ابدأ بتجهيز المنديلين وذلك بفرد المنديل الأبيض على منضدة ثم ضع علامة فى الزاوية العليا اليمنى باستخدام القلم الفلوماستر.. ثم ضع كمية من الصمغ فوق هذه العلامة .
- افرد المنديل الأحمر فوق الأبيض ثم قم بلصقهما معًا من الزاوية التى تم وضع الصمغ فيها ثم اتركهما حتى يجف الصمغ.



- اثن المنديل الأحمر بحرص على أن تحصل منه على كرة صغيرة بقدر الإمكان كما هو مبين فى الصورة.. وبذلك تكون المناديل جاهزة لأداء اللعبة.
- أمسك بالمنديل الأبيض بين يدك بحيث تختفى الكرة الحمراء المكونة من المنديل الأحمر خلف يدك اليمنى واستعرض المنديل أمام الحضور.

- اقطع المنديل إلى نصفين طوليين.. ثم ضع النصف الذى فى يدك اليسرى أمام النصف الموجود فى يدك اليمنى ثم اقطع المنديل من النصف مرة أخرى وأيضا ضع الجزء الفارغ أمام يدك اليسرى ثم اقطع المنديل مرة أخرى وضع الجزء المقطوع أمام يدك اليسرى إلى أن يصبح الجزء الباقى مساويًا لحجم الكرة الحمراء.



- قم بتبديل المناديل فى يدك بحيث يصبح المنديل الأبيض الممزق فى مواجهة وجهك.. ثم ابدأ فى فرد المنديل الأحمر إلى أن تفرده تمامًا أمام الحضور على أن يظل المنديل الأبيض خلف يدك.

اللعبة رقم 37

فى هذه اللعبة نقوم بسكب كمية من أى سائل داخل صندوق من الورق... ثم نعود ونسكب السائل منه مرة أخرى ولكن دون أن يبتل ويظهر للجميع أنه جاف تمامًا.. ولكى ننفذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلى كوبين من البلاستيك وقاطع وصندوق ورقى وكمية سائل ملون فى كوب زجاجى.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- قم أولًا بتجهيز الكوبين اللذين سوف تستخدمهما وذلك بقطع الحافة المستديرة التى حول فوهتيهما .. ثم قم بقطع قاعدة إحداهما وذلك لكى يمكنك وضع إحداهما داخل الأخرى فيظهران وكأنهما كوب واحد.





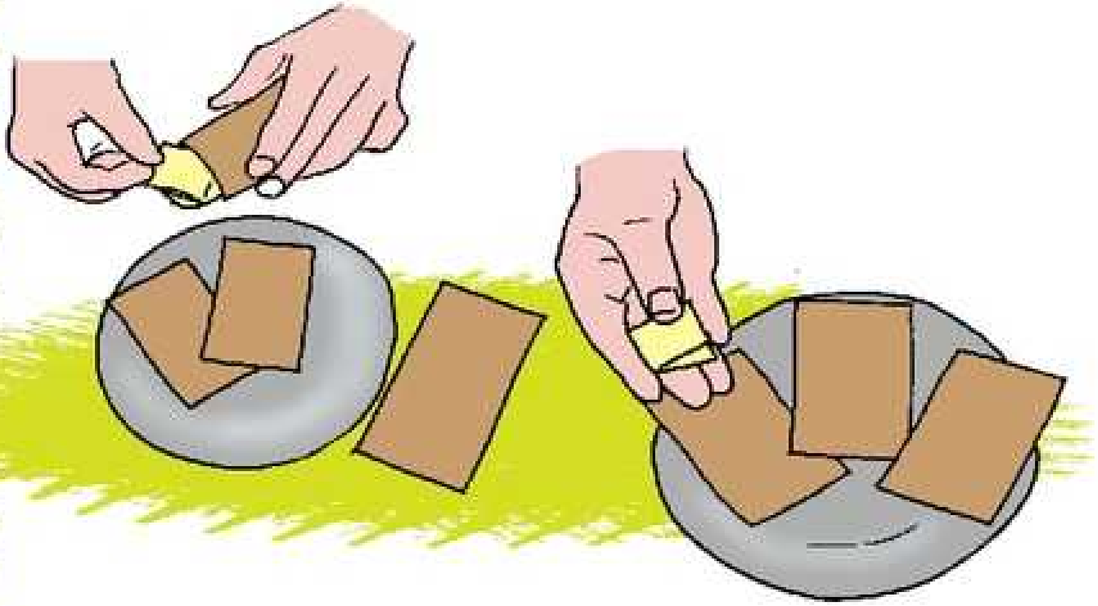
- استعرض أمام كل الحضور الصندوق الذى تستخدمه وأنه فارغ وجاف.. ثم ضعه على المنضدة.. ثم استعرض الكوب وضعه داخل الصندوق.. ثم أمسك بالكوب الزجاجى الذي به السائل الملون وأعلن أنك سوف تبدأ لعبتك وذلك بأنك تستطيع أن تسكب السائل داخل الصندوق بدون وجود الكوب بداخله.. وفعلًا انزع الكوب العلوي الذي ليس له قاعدة واعرضه أمام الحضور دون أن تظهر أن قاعدته غير موجودة.. ثم اسكب السائل داخل الصندوق على بُعد بحيث يرى الجميع أنك تسكب السائل داخل الصندوق ولكنك فى الحقيقة تسكبه داخل الكوب الموجود داخله.. ثم ضع الكوب الذي بيدك داخل الكوب الذى به السائل غير الظاهر فى الصندوق ولكن بحرص لكى لا ينكسب داخل الصندوق.. ثم أخرجهما واسكب السائل فى الكوب الزجاجى مرة أخرى واستعرض الصندوق الورقى الجاف تمامًا..

اللعبة رقم 38

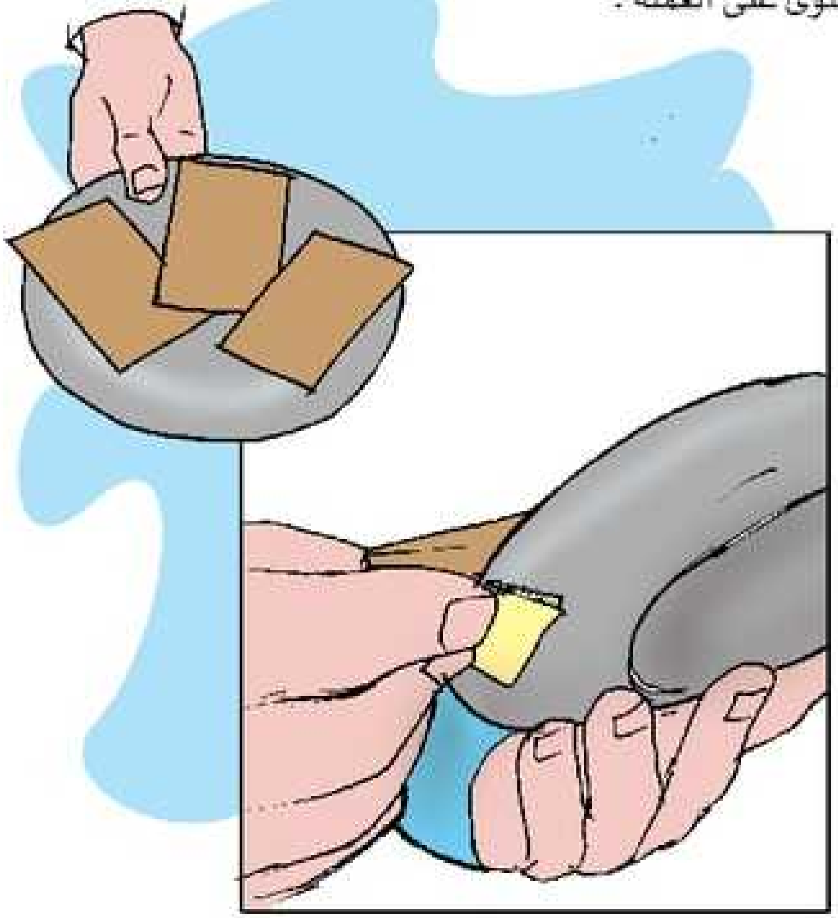
في هذه اللعبة نقوم بوضع عملة ورقية داخل ظرف ونضع ورقتين مثنيتين بنفس الطريقة داخل ظرفين بحيث يصبح أمامنا ثلاثة أظرف.. ظرف به العملة الورقية، والظرفان الآخران بهما قطع من الورق . وفي كل مرة يمكننا اختيار الظرف الصحيح الذي يحتوي على العملة الورقية.. ولكي ننفذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلي ثلاثة أظرف متماثلة في الشكل، وعملة ورقية، وورقتين لهما نفس جهة العملة المستخدمة، وطبق مسطح، ومنضدة.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- يكمن سر هذه اللعبة في أنك لا تضع العملة داخل الظرف وإنما سوف تضعها بين أصابع يدك والطبق.
- ابدأ لعبتك باستعراض الثلاثة أظرف والعملة الورقية والورقتين أمام الحضور.. ثم اثنِ العملة الورقية إلى أن تحصل على شكل مربع صغير.. ثم اثنِ الورقتين بنفس الطريقة.



- ضع كل ورقة مثنية فى ظرف .. ثم ضع الظرفين فوق الطبق ثم ضع العملة الورقية داخل الظرف ولكن فى حقيقة الأمر أنت لا تدخلها ولكن تخفيها بين أصابعك والطبق كما هو مبين فى الصورة.
- استدع أحد الحضور واطلب منه أن يغير أماكن الأظرف على أن تبعد يدك اليمنى تمامًا وتمسك الطبق بيدك اليسرى.
- قم باختيار أى ظرف ثم اسحب الظرف لكى يخفى العملة أسفله عند سحبها من أسفل الطبق.. ثم أمسك بالعملة بإصبع الإبهام خلف الظرف كما هو مبين بالصورة.. ثم افتح الظرف بيدك اليمنى .. ثم أمسك بالعملة بإصبع الإبهام خلف الظرف وكأنها تخرج منه.. ثم استعرضها أمام كل الحضور.. كرر اللعبة مرة أخرى وفى كل المرات سوف تنجح فى اختيار الظرف الصحيح الذى يحتوى على العملة .

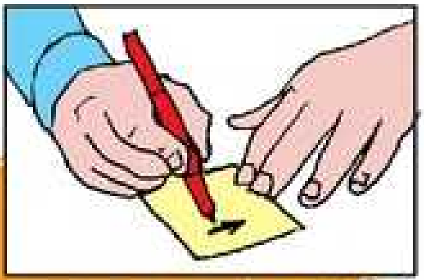


اللعبة رقم 39

فى هذه اللعبة نقوم بإقناع الحضور أنه يمكننا أن نغير اتجاه سهم مرسوم على ورقة دون أن نحركه.. ولكى ننفذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلى ورق مقوى وقلم فلوماستر أحمر وكوب زجاجى.

خطوات تنفيذ اللعبة

- اقطع قطعة مستطيلة من الورق المقوى على أن يكون بعداها 7×10 سم ثم اثنها من منتصف الجانب الطولى لها لتحصل على طبقتين.
- افرد إحدى الطبقتين وارسم شكلاً كبيرًا لسهم باستخدام القلم الفلوماستر الأحمر كما هو مبين فى الصورة.. ثم استعرض الورقة المرسوم عليها السهم وضعها على المنضدة ولكن خلف كوب زجاجى.. فيظهر اتجاه السهم فيشير لاتجاه الشرق.





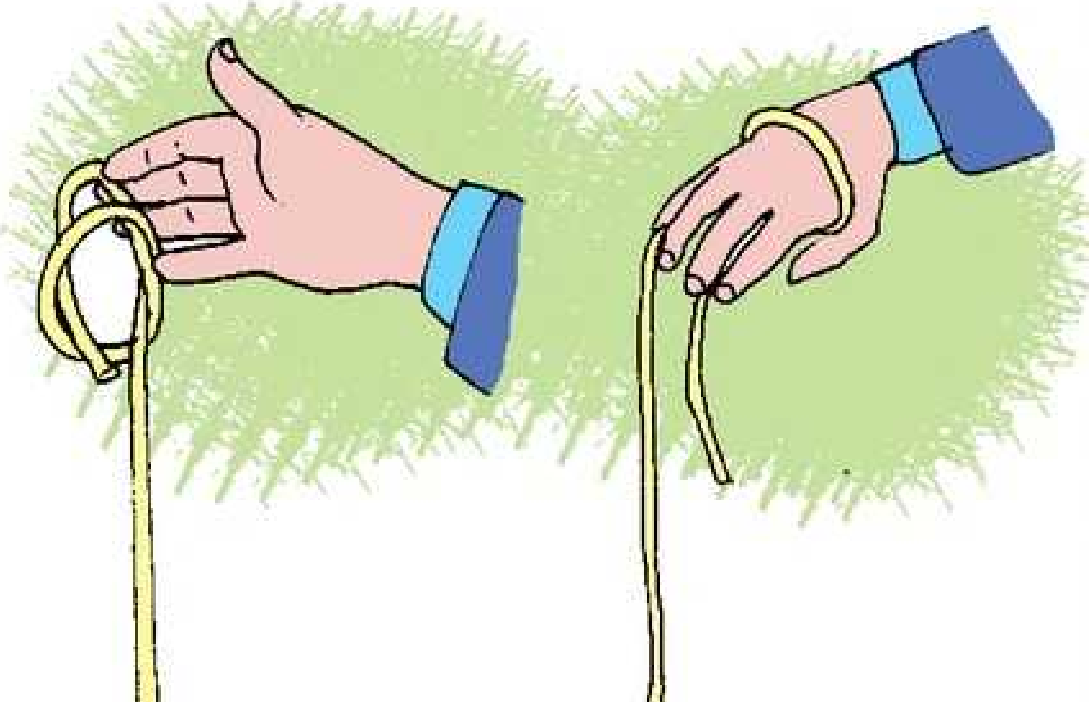
- املأ الكوب بالماء فيتغير اتجاه السهم ويشير إلى الغرب.. وذلك لأن الماء يعكس الضوء فيتغير اتجاه السهم دون أن يتغير وضعه أو اتجاهه على المنضدة.

اللعبة رقم 40

في هذه اللعبة نقوم بعمل عقدة في حبل باستخدام يد واحدة بالرغم من أن عمل العقدة يحتاج إلى استخدام اليدين معًا لربط طرفي الحبل للحصول عليها.. ولكي ننفذ هذه اللعبة سوف نحتاج إلى حبل طوله 60 سم وقلم فلوماستر.

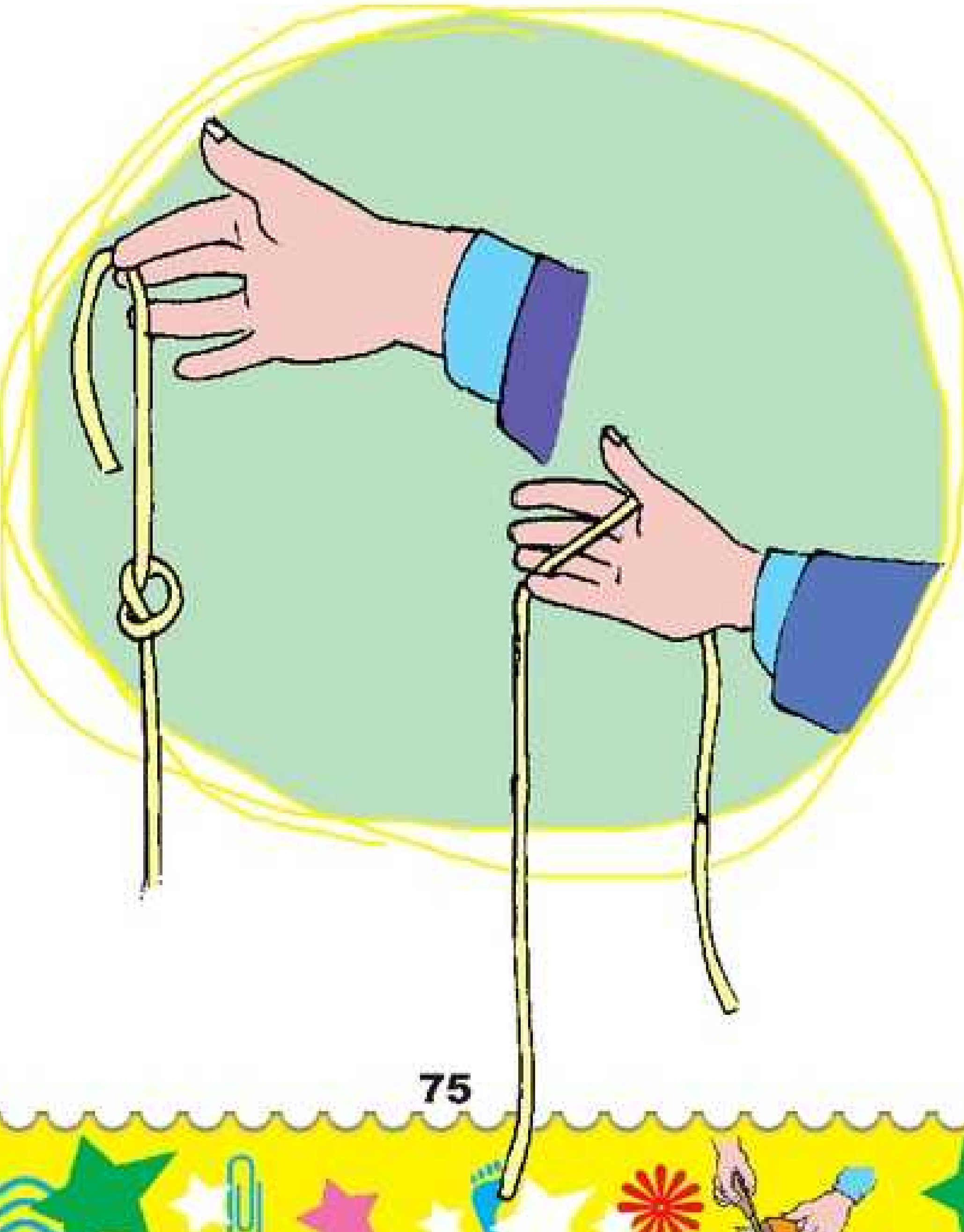
خطوات تنفيذ اللعبة:

- ضع علامة بالقلم الفوماستر الأسود على بُعد 20 سم من أحد طرفي قطعة الحبل.
- استعرض قطعة الحبل أمام الحضور ليتأكدوا أنها قطعة حبل عادية وليس بها أي عقد.. ثم ضع قطعة الحبل فوق يدك اليمنى بحيث يتدلى الطرف الذي به العلامة من فوق ظهر يدك والطرف الثاني من جهة الأصابع على أن يكون الحبل بين إصبعي الإبهام والسبابة والطرف الثاني يمر بين إصبعي الخنصر والبنصر كما هو مبين في الصورة.



- لف يدك للخلف لتجذب الطرف القصير من الحبل ممسكًا به من العلامة السوداء على أن تجذب الحبل بإصبعى السبابة والوسطى.. وبذلك يكون هذا الطرف فوق الطرف الآخر من الحبل.

- اضغط على طرف الخيط الذى بين إصبعى السبابة والوسطى واجعل الحلقة التى على ظهر يدك تخرج من يدك.. ثم افرد الحبل لتحصل على العقدة وبذلك تكون قد نجحت فى عمل عقدة فى الحبل باستخدام يد واحدة دون أن تمسك الطرفين وتربطهما معًا.



اللعبة رقم 41

فى هذه اللعبة نقوم بإقناع الحضور أننا نستطيع أن نأمر قلم الرصاص فيطيع أمرنا.. ونقوم بإدخاله داخل زجاجة ونخرجه بسهولة. وإذا أمرناه بألا يخرج ينفذ الأمر فورًا.. ولكى ننفذ اللعبة نحتاج إلى قلم رصاص وقطعة أستيكة. وقاطع. وزجاجة زجاجية لونها غامق أى ليست شفافة.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- ابدأ فى تجهيز لعبتك وذلك بقطع قطع صغيرة من إحدى زوايا الأستيكة ثم اقطعها من كل الجوانب مستخدمًا القاطع بحيث تحصل منها على كرة صغيرة الحجم على ألا تسمح هذه الكرة بخروج القلم من الزجاجة عندما توضع فى عنق الزجاجة.. ويوضع معها القلم.. وهذا هو سر اللعبة.. فعندما تكون الكرة بين جدار الزجاجة والقلم لا نستطيع إخراج القلم منها.
- ضع الكرة الصغيرة فى قبضة يدك اليمنى أسفل إصبعي الخنصر والبنصر بحيث تكون مخفية.





- أمسك الزجاجة بيدك اليسرى واستعرضها أمام الحضور واقلبها لأسفل ليتأكد الجميع أنها فارغة وليس بها أى شىء.. وأمسك القلم الرصاص بيدك اليمنى ثم قم بإدخاله وإخراجه من الزجاجة بسهولة.
- ضع فم الزجاجة فى قبضة يدك اليمنى.. ثم أدخل فيها الكرة الصغيرة.. ولأنها من البلاستيك فلا تحدث أى صوت عندما تسقط داخلها .
- أدخل القلم الرصاص داخل الزجاجة ثم اقلب الزجاجة بحيث يكون فمها لأسفل فتسقط الكرة فى عنق الزجاجة .. ثم تحدث بكلمات غير مفهومة وكأنك تأمر القلم بألا يخرج.. ثم حاول أن تخرج القلم من الزجاجة فلا تستطيع.. ثم اقلب الزجاجة تمامًا.. فيشاهد الجميع أن القلم لا يسقط من الزجاجة على الرغم من أنك منذ لحظات قمت بإدخاله وإخراجه بسهولة.
- اعدل الزجاجة وتحدث أيضا ببعض الكلمات غير المفهومة وكأنك تأمره بأن يخرج.. ثم اجذب القلم فيخرج خارج الزجاجة .. ثم أسقط الكرة فى قبضة يدك لكى لا تظهر للحضور.. ثم استعرض الزجاجة والقلم بين يدك مرة أخرى ليتأكد الجميع من قدرتك.



اللعبة رقم 42

فى هذه اللعبة نقوم بإقناع الجمهور أننا نستطيع أن نجعل كمية من الفلفل الأسود المرشوشة على وجه كمية من الماء وموضوعة فى الكوب تكون حلقة لمجرد أن نضع خلة أسنان فى وسطها.. وعندما يحاول أحد الحضور أن يقوم بتنفيذ نفس لعبتك السحرية لا يستطيع رغم أنه سوف يحاول بوضع خلة أسنان أيضًا.. ولكى نقوم بتنفيذ اللعبة سوف نحتاج إلي كوب زجاجى وكمية من الفلفل الأسود الناعم وخلة أسنان وسائل صابون التنظيف وكمية من الماء.

خطوات تنفيذ اللعبة:

- ابدأ بتجهيز خلة الأسنان بوضع نقطة من سائل التنظيف الصابونى على أحد طرفيها.
- املأ الكوب بالماء ثم ضع كمية من الفلفل الأسود الناعم على سطح الماء فينتشر الفلفل على الوجه بحيث يغطى وجه الماء تمامًا.



- ضع خلة الأسنان على سطح الماء وسطح كمية الفلفل فتجد أن الفلفل تباعد عنها وكأنه قفز وكوَّن حلقة بالقرب من جوانب الكوب.. ثم استدع أحد الحضور وقدم له خلة أسنان أخرى ليجرب ولكنه سوف يفشل ويظل الفلفل كما هو دون أن يتحرك.

المراجع والمصادر

- Magic Tricks «Keith Fields».
- Pocket Magic «Peter Eldin» 2000.
- Book of Magic Tricks «R.Heddle and I. Keable».
- 100 Magic Tricks «IAN ADAIR» 2002.
- Money Magic «Marvin».
- Magic with every day objects «Marvin».

The Big Book of Magic «Grand Reams» 2001

- 101 Magic Secrets «2008».
- The Little Book of Magic Tricks «Running Press».
- Mes Tours de Magie «Avec Gilles Arthur».
- The ultimate Compendiun of Magic Tricks.
- Mark wilson's Complete Course inMagic «Mark wilson».

الفهرس